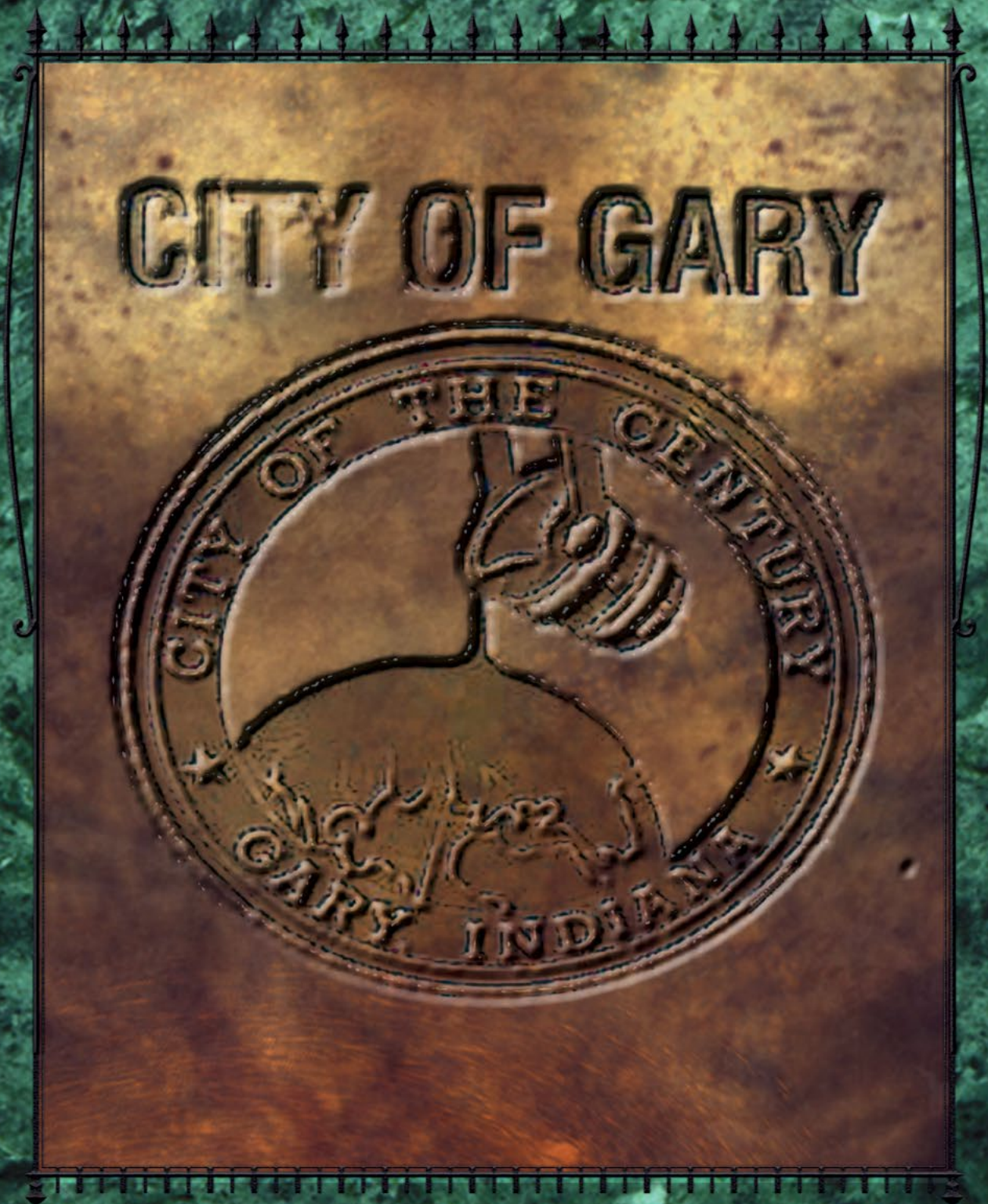
ПРАХ К ПРАХУ



КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

ВАМПИРЫ

МАСКАРАД

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 18 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «18+».

КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

ВАМПИРЫ

МАСКАРАД

Прах к праху

Санкт-Петербург
Студия 101
2020

Титры

Авторы: Джастин Акилли и Эдди Уэбб.
Редактор и составитель предметного указателя: Женевьева Подлески.
Художественный руководитель: Рич Томас.
Дизайн и вёрстка: Рон Томпсон.
Иллюстраторы: Кристофер Шай, Майкл Гайдос, Марк Джексон, Винс Лок, Джон Кобб, Билл Сенкевич, Тим Брэдстрит, Джон Дж. Мат, Гай Дэвис, Кен Мейер — мл.
Разработка бланка персонажа: Крис «Mr. Gone» Лиланд.
Координатор по работе с сообществом: Шейн Дефрист.
Особая благодарность: Аарону Воссу за доработку таблицы оружия, Иэну А. А. Уотсону за бесстрашную переводческую деятельность, Дейву Пулу и CCP Web Team за организацию открытой части разработки и всему сообществу B20 за тестирование игры и огромное количество столь желанных нам отзывов.

Благодарности

Джастину «Равнос-кадабра» Акилли за то, что пять раз переехал ради четырёх кампаний за один год.
Ричу «Давайте придумаем по ходу» Томасу за то, что нажал на курок «Кикстартера».
Итану «Проклятье обновлено» Скемпу за то, что вернулся к разработке оборотней к 20-й годовщине.
Эйлин «Госпоже заданий» Майлз за то, что Итан не забывал, с какой стороны у бутерброда масло.
Кэю «Голому медведю» Шиферу за лучшую тактику на переговорах.
Мэтью «Однажды были Тремер» Сандерсону за то, что трудным путём научился не лезть к малкавианину с Истинной Верой.
Алану «Шлюшке Белых Волков» Орру за практику второй древнейшей профессии.
Рафаэлю «Спам-ловушке» Гротти за то, что доставал Джастина из мусорки.

Русское издание

Руководство проекта: Александр Ермаков.
Перевод: Константин Смыков.
Редактура: Анастасия «Хима» Гастева, Ирина Башкатова.
Техническая редактура: Александр Ермаков.
Корректорская работа: Ирина Башкатова.
Адаптация дизайна: Александр Ермаков и Мария «Марэн» Шемшуренко.
Вёрстка: Мария «Марэн» Шемшуренко.
Координация клубов и маркетинг: Алексей Черняк.
Помощь в работе над русскоязычным изданием: Артём «Artex Grey» Бельянский, Константин Смыков, Ольга Уткина, Александр Чуприн.

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Used under license from Onyx Path Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without the permission of the Licensor.

© 2019 White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recordingor otherwise, without the prior written permission of White Wolf Entertainment AB. Reproduction prohibitions do not apply to the character sheets contained in this book when reproduced for personal use.

White Wolf, Vampire, and the World of Darkness are registered trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved.

Vampire: the Masquerade and Storyteller System are trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Entertainment AB.

The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned. This book uses the supernatural for settings, characters and themes. All mystical and supernatural elements are fiction and intended for entertainment purposes only. Reader discretion is advised.

White Wolf™, Vampire™, Vampire: the Masquerade™, Storyteller System and™, World of Darkness™ © White Wolf Entertainment AB, 2011. All rights reserved.

Текст и иллюстрации © White Wolf Entertainment AB, 2011.

Перевод © ООО «Студия 101», 2020.

Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.

Check out White Wolf online at http://www.white-wolf.com.

Check out the Onyx Path at http://www.theonyxpath.com.

Издатель ООО «Студия 101», http://www.studio101.ru.

Поддержка на русском языке: http://www.karlmunchausen.ru.

КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

ВАМПИРЫ

МАСКАРАД

Содержание

Введение	5
Добро пожаловать в Гэри	21
Охотник	24
Предложения	26
Марш зомби	29
Из праха восставший	34
Уроки жонглирования	37
Беззубые псы	40
Предсмертный хрип Гэри	43
Завтрашняя ночь	47
Эпилог	49

Cobb 1991

Введение

Нет больше ничего. Вокруг больших камней
Безбрежность, пустота, и тянутся далёко
Бесплодные пески, куда ни глянет око.

Перси Биши Шелли, Озимандия[1].

Гэри (штат Индиана) — обречённый город. Его население за последние сорок лет сократилось вдвое. Его дома — опустевшие и выжженные развалины. Его жители — бесправный и безработный сброд. Даже местные хищники давно бросили свои угодья на произвол судьбы. Теперь здесь осталась лишь крохотная горстка Сородичей, но Модий, принц Гэри, по-прежнему ведёт свою непримиримую вражду с хитроумным анархом по прозвищу Жонглёр, несмотря на то, что ситуация ухудшается с каждым годом: смертные продолжают уезжать из Гэри, и рано или поздно их не хватит, чтобы прокормить всех.

Сородичи не желают, чтобы их город опустел. И у Жонглёра, и у Модия есть план, способный предотвратить гибель Гэри, но каждый из них желает стать единственным спасителем и, соответственно, единственным бенефициаром возрождения этого городка. И пока они сорятся друг с другом, словно падальщики за последний клок мяса на дочиста обглоданном трупе, Мария Диматто из клана Джованни решает, что настало время схватить судьбу за горло.

Введение

«Прах к праху» — это история для игры «Вампиры: Маскарад. Классические правила», в которой персонажам игроков предстоит погрузиться в политическое и мистическое закулисье города Гэри, штат Индиана. В каком-то смысле эта история является продолжением истории «Пепел к пеплу», одного из первых опубликованных сценариев для игры «Вампиры: Маскарад». Но поскольку с момента издания той истории прошло уже больше двадцати лет, а сама она была написана для первой редакции системы правил «Рассказчик» (которая несколько отличается от той, что используется в B20), для игры по сценарию «Праха к праху» знакомство с «Пеплом к пеплу» вам не потребуется. Всё, что вам нужно, — это книга «Вампиры: Маскарад. Классические правила».

Также обратите внимание, что у персонажей должен быть выбор, вмешиваться в ход событий истории или нет, и в этом «Прах к праху» несколько отличается от большинства традиционных продуктов того же плана. Подробнее о том, как это происходит, рассказано ниже.

«Прах к праху» написан с расчётом на персонажей-неонатов, достаточно независимых от своих сиров и способных принимать самостоятельные решения. Естественно, это не значит, что они не могут быть агентами влияния каких-нибудь могущественных вампиров. Однако, несмотря на то, что конфликт интересов — это отличный инструмент для развития сюжета и нагнетания напряжения, персонажам, участвующим в этой истории, *не обязательно* получать от кого-нибудь приказы.

1. Прим. пер.: пер. В. Я. Брюсова.

Предыстория

«Прах к праху» — это история о политике, но не о старых, тянущихся с незапамятных времён политических игрищах, запутанной торговле долгами и изощрённых интригах, привычных для всякого Сородича. Главная проблема Гэри состоит в том, что он *погибает*. Город терял людей и ресурсы десятилетиями, и его скорая смерть со стороны кажется вполне закономерным стечением объективных обстоятельств. Конечно, кое-кто обвиняет в гибели города Лодина, последнего принца Чикаго, который использовал своё немалое влияние для того, чтобы разрушить гигантский промышленный потенциал Гэри: так это или нет, но со стороны казалось, будто город просто не сумел с толком распорядиться своими финансовыми активами.

Впрочем, история экономического упадка Гэри не имеет к этому сценарию никакого отношения. Зато нас интересует, как на этот упадок отреагировали Сородичи. Гэри никогда не был особенно популярен среди вампиров, но принц Модий всегда приветствовал появление новых неонатов. Это был своего рода ответ на жёсткую политику Лодина, полностью запретившего своим подданным производить потомство. Сородичи Города Ветров нередко выбирали себе подходящего кандидата в Чикаго, а затем приезжали в Гэри, где даровали ему Становление и должное воспитание. Гэри был своего рода тренировочным лагерем для юных вампиров, а Модий — занозой в заднице Лодина.

Однако затем Лодин встретил Окончательную смерть. Никто точно не знает, как это случилось: одни говорят, что он пал от когтей оборотней, другие — что от рук особо упорного охотника на вампиров, но, как бы то ни было, установленный им закон перестал действовать, вампиры Чикаго получили возможность даровать потомству Становление, не покидая родного города, и Гэри вмиг утратил своё былое значение. Модий, конечно, пытался поднять престиж своего города в глазах Сородичей, но его старания так и не увенчались успехом. Вот уже несколько лет никто из Сородичей не приезжал в Гэри для того, чтобы даровать Становление своему дитя, и большинство вампиров покинуло город в поисках лучших перспектив. Вместе с Модием осталась лишь горстка Сородичей — не то его сторонников, не то тех, кому просто было больше некуда идти.

Одним из оставшихся в Гэри вампиров был анарх, известный как Жонглёр. Когда-то Жонглёр мечтал превратить Чикаго в Свободное Государство, но так и не сумел накопить сил, которых хватило бы на осуществление столь амбициозного замысла. Со временем он понизил планку своих ожиданий и, приняв целый ряд неправильных решений, настроил против себя не только Камарилью и Шабаш, но и большую часть своих бывших сторонников. Молодые анархи видят в нём вышедшего в тираж старика, а грозные фракции если и продолжают считать его угрозой, то явно не самой актуальной. Униженный и оскорблённый Жонглёр вернулся в Гэри, не зная, что делать дальше.

Отношения между Модием и Жонглёром всегда были довольно странными, если не сказать напряжёнными, однако, оставшись в Гэри вдвоём, они волей-неволей начали разговаривать чаще. По сути их общение ограничивалось обменом взаимными оскорблениями и напоминаниями об упущенных возможностях, и Модий однажды перегнул палку настолько, что Жонглёр как настоящий бруха впал в дикую ярость.

Разразилась драка с беготнёй по улицам, засадами в подворотнях и скоротечными стычками, в ходе которых, впрочем, ни одному из двоих не удалось нанести другому ни смертельный, ни даже хоть сколько-нибудь чувствительный удар. Через некоторое время, удалившись от места ссоры на несколько кварталов, Модий, сумевший сохранить трезвую голову, заметил, что практически за всё время этой безумной погони ему на глаза не попалось ни единого смертного. Спрятавшись, он выждал, пока Жонглёр придёт в себя, и рассказал ему о своём открытии: Гэри становится городом-призраком, и скоро в нём не останется жителей, на которых можно охотиться.

Жонглёр не согласился с ним — в конце концов, город находится у оживлённой трассы. Всегда можно добраться до одной из заправок, стоянок для грузовиков или придорожных забегаловок, перекусить каким-нибудь незадачливым путешественником и дать ему спокойно уехать своей дорогой. А в крайнем случае, заметил Жонглёр, в Гэри столько заброшенных и горелых развалюх, что спрятать тело в одной из них не составит никакого труда. Конечно, ночную жизнь в городе сложно назвать оживлённой, но для вампира, желающего разнообразить охотничьи будни, в этом даже есть своя прелесть.

В этот самый момент их обоих и осенило. Гэри *можно* вновь превратить в процветающий город, но не для смертных, а для вампиров. Путь на восток от Чикаго практически неизбежно ведёт людей через Гэри. Им не нужно оставаться. Им нужно лишь *останавливаться*. Если рассмотреть ситуацию с этой точки зрения, охватившее Гэри запустение было им даже на руку. Внезапно оказалось, что им было нужно лишь перестать думать о городе как о месте постоянного обитания смертных.

Несмотря на внезапное озарение, Модий и Жонглёр увидели открывшуюся им перспективу с двух диаметрально противоположных точек зрения. Жонглёр решил воспользоваться этим шансом, чтобы организовать своё Свободное Государство прямо под боком у Чикаго, а Модий возжелал ни много ни мало утереть нос самому Городу Ветров. Теперь, когда у каждого из них появилась цель, их соперни-

чество превратилось в гонку, в которой победитель получает всё. Планы Модия и Жонглёра, их подход к достижению поставленной цели и, конечно, возможности, которые они открывают для персонажей игроков, описаны ниже.

Однако прежде чем обсуждать стратегии этих двух деятелей, стоит принять во внимание, что в городе совсем недавно объявился Сородич, у которого на Гэри свои планы.

Мария Диматто

Мария Диматто получила Становление в Лос-Анджелесе, где и приобрела бесценный опыт лавирования между враждующими фракциями Сородичей. Поняв, что дорога в высшие эшелоны кинобизнеса для неё закрыта, она решила последовать за новомодной тенденцией и заняться съёмками низкобюджетных (по меркам Калифорнии) фильмов ужасов в декорациях полуразрушенных вымирающих городов: этот подход оправдал себя и позволил Марии путешествовать по Америке в поисках мест съёмки для новых фильмов. Со временем она разбогатела и завоевала определённую известность и среди смертных (как странной, но верной своему делу создательницы целой плеяды популярных ужастиков), и среди Сородичей (как доброй чародейки, привлекающей в город новые деньги, а значит, и новых смертных). Одним из городов, привлекших её внимание, стал Гэри.

Прибыв на место, она увидела именно то, что ей было нужно, город на грани гибели. Будучи адептом Некромантии, Мария привыкла иметь дело с умиранием и смертью, но ещё ни разу ей не удавалось наблюдать эти явления в таком масштабе. Глядя на то, как погибает сама душа города, Мария решила, что Гэри станет объектом её эксперимента в области соционекромантии: если позволить городу умереть, пусть и чисто символически, сумеет ли она провести некромантический ритуал, достаточно масштабный для того, чтобы «оживить» его? И если задуманное удастся, что это будет значить? Конечно, Мария ни в чём не уверена, но не видит ничего дурного в том, чтобы попытаться; в худшем случае город просто останется мёртвым, а она поедет дальше.

Тем временем приезд Марии заметно оживил движение между Гэри и соседними городами. Она уже составила съёмочный план для своего нового фильма под названием «Ржавчина» и приступила к процессу организации «марша зомби» — прохода загримированной под живых мертвецов толпы по одной из центральных улиц Гэри. Этим мероприятием Мария хочет убить сразу двух зайцев: заявить о себе местным Сородичам и заодно сэкономить на массовке для будущего фильма. Однако она даже не подозревает о том, что намеченный ею марш зомби уже привлёк самое пристальное внимание ещё одного неживого существа.

Ласло Варга

Ласло Варга умер в Детройте много лет назад, но это его не остановило. Ласло был смертным некромантом, и пуля, угодившая ему прямо в сердце, стала прекрасной проверкой его умений. Его спасло кольцо, украденное им когда-то в Киеве. Кольцо, которое, по слухам, принадлежало Григорию Распутину и позволяло владельцу пережить любую, даже смертельную рану.

Однако слухи оказались не совсем верны. Варга не столько пережил своё ранение, сколько преодолел его. Тело незадачливого некроманта погибло, но душа отказалась его покидать. Ласло разорвал своего несостоявшегося убийцу голыми руками и бежал из города, подозревая, что теперь, свободный от потребностей несовершенного живого тела, он сможет достичь небывалых высот в магии смерти.

Следующие несколько лет Варга провёл, оттачивая своё магическое мастерство и собирая вокруг себя культ верных ему последователей. Он был в Гэри в ночь Великого Поджога, когда во время охоты на вампира по имени Жан Лиль начался пожар, который уничтожил десятки домов и сильно повредил несколько сотен строений. Случайно оказавшись на развалинах одного из пострадавших зданий, послужившего ареной финальной схватки Салливана Дэйна и Жана Лиля (см. ниже), Ласло обратил внимание на кучу жирного, липкого пепла в центре одной из комнат. Варга сразу ощутил исходящие от него мистические эманации, собрал пепел в урну и вскоре покинул город вместе со своим загадочным грузом.

После событий в Гэри Варга сконцентрировался на укреплении и расширении своего культа. Его сторонники верят, что смерть способна наделять человека силой. Смерть позволяет увековечить себя в памяти других людей, обретя бессмертие — совершенное, чистое и безупречное. Кроме того, смерть позволяет человеку забыть о боли. Варга лично демонстрировал своим сторонникам «бесчувствие умерщвлённой плоти», вонзая в себя ножи и клеймя себя раскалённым металлом, и те, вдохновлённые его примером, начали стремиться к тому же.

Природа магии Варги

Варга определённо обладает некими мистическими способностями, но это, конечно, не вампирские Дисциплины, а всего лишь их аналоги, и мы предлагаем называть их Дисциплинами исключительно для простоты. Если кто-то из персонажей попытается изучить его некромантию, он узнает, что её истоки определённо восходят к восточноевропейской магической школе. Несмотря на то, что и теория, и практический базис некромантии Варги разительно отличаются от Некромантии Сородичей, с точки зрения правил игры они работают совершенно одинаково.

Вампирам магия Варги недоступна, поскольку основополагающим источником её мистической

энергии является смерть живого тела. Сородичи же умирают в момент Становления, и питать магию Варги им просто нечем.

Салливан Дэйн и Жан Лиль

Салливан Дэйн — охотник на вампиров, и среди анцилл он пользуется репутацией грозного противника. Дэйн охотится на Сородичей на протяжении по меньшей мере тридцати лет, а об их существовании знает и того дольше. Когда-то он был агентом Римско-католической церкви, но в течение вот уже нескольких лет предпочитает работать в одиночку. Конечно, Церковь подарила миру множество достойных воинов Господа, но, по мнению Салливана, она слишком велика и слишком ненадёжна, чтобы ей можно было доверять. Иными словами, Дэйн всегда может затребовать помощь Инквизиции, но по возможности предпочитает этого не делать. Дэйн уже охотился в Гэри, но это было довольно давно, в те времена, когда междоусобица между Модием и Жонглёром ещё была в самом разгаре. Его присутствие сильно усложнило жизнь местным Сородичам, но за несколько месяцев до Великого Поджога он исчез со всех радаров и залёг на дно. Случилось это потому, что Дэйн взял след куда более опасного хищника, чем Модий и его присные. Звали этого хищника Жаном Лилем.

В бытность свою человеком Жан Лиль был одним из повстанцев, получивших Становление от некоего самеди во время восстания рабов в Санто-Доминго, положившего начало революции, по итогам которой на свет появилась Республика Гаити, первое независимое государство Латинской Америки. «Помощь», которую Жан Лиль оказал восстанию, заключалась в основном в убийстве французских солдат и рабовладельцев, и годы беспощадной резни оказались непосильным бременем для его души и рассудка. Ко времени прибытия в Луизиану в 1900 году Жан Лиль окончательно сошёл с ума.

Тем не менее безумие не притупило ни его острого разума, ни хищнических инстинктов. Да, Лиль был кровожадным чудовищем, но он был слишком силён и опасен для того, чтобы его можно было запросто устранить или выгнать из города. Лиль никогда не был членом Шабаша, но всегда пользовался поддержкой этой фракции — Меч Каина никогда не возражал против того, чтобы использовать этот ходячий ураган как оружие против городов Камарильи.

Лиль — своего рода уникальный экземпляр среди старых Сородичей. У него нет ни долговременных планов, ни многочисленных связей, ни огромных ресурсов, а все его интересы ограничиваются удовлетворением двух незамысловатых нужд: жажды крови и жажды убийства. Порой у него случаются проблески воспоминаний о революционном прошлом, поэтому свой гнев Жан предпочитает обращать в основном на хорошо одетых и состоятельных белых, и хотя разумом он прекрасно осознаёт, что внезапное исчезновение таких людей, как правило, привлекает внимание, свою безумную склонность к насилию Лиль сдерживать не привык. Именно так его, собственно, и заметил Дэйн. Салливан сразу смекнул, что имеет дело с какой-то аномалией: старые Сородичи в большинстве своём никогда не наводили столько шума и не оставались на виду так долго. И хотя Дэйн сразу сделал Лиля своей приоритетной целью, тому было не привыкать скрываться от охотников.

Эта игра в кошки-мышки продолжалась несколько месяцев, и Дэйн, наконец, был вынужден обратиться за помощью к Церкви. Церковь выслала ему на подмогу отряд инквизиторов, и совместными усилиями они в конце концов сумели загнать Лиля в западню. Прежде чем Дэйн успел вмешаться, один из инквизиторов поджёг дом, в котором скрывался Лиль (обитателей этого дома тот на свою беду уже успел перебить), чтобы выкурить вампира наружу, но огонь вышел из-под контроля и начал быстро распространяться, охватывая соседние дома. Дэйн, однако, захотел лично убедиться, что Лиль мёртв; шагнув в горящий дом, он сумел отыскать комнату, в которой скрывался вампир, и сквозь невыносимый жар, дым и пламя своими глазами увидел, как тот рассыпается в прах. Удовлетворившись увиденным, Дэйн покинул город.

К несчастью для охотника, Лиль не встретил Окончательную смерть. Вместо этого он прибегнул к силе «Пепел к пеплу» (см. книгу «Вампиры: Маскарад. Классические правила» (далее В20). Конечно, он был ранен, но не погиб, и, превратившись в пепел, не без оснований рассчитывал дождаться, пока утихнет пожар и наступит ночь, но в этот нехитрый план вмешался перст судьбы в виде Ласло Варги.

В любой другой ситуации подобное вмешательство не доставило бы Лилю никаких проблем — с наступлением ночи он бы просто превратился в вампира, убил Ласло и был таков, но Варга, как выяснилось, не терял времени зря. Ещё до заката он успел добавить в пепел Лиля кое-какие некромантические ингредиенты и поместил его в урну, запечатанную особым составом собственного приготовления. Эта комбинация алхимии и магии подействовала, погрузив разум Лиля в пограничное состояние — не торпор, но и не сон, от которого он может очнуться по собственному желанию и снова превратиться в вампира. Если урну не разбить и не напоить пепел кровью, Лиль так и останется внутри.

Тема

Темы приключения «Прах к праху» — это *возрождение* и *прогресс*. Какую часть прошлого можно спасти? Какую часть прошлого стоит спасать? Когда приходит время позволить чему-то умереть? Сколько сил

можно и нужно приложить во имя возрождения того, что уже умерло? И Жонглёр, и Модий согласны друг с другом в том, что Гэри уже никогда не будет прежним, и стремятся изменить его (по крайней мере, для Сородичей). Мария Диматто, напротив, хочет позволить городу умереть, а затем воскресить его, дав ему абсолютно новое предназначение.

Однако всем Сородичам, участвующим в этой истории, приходится мириться с тем фактом, что мир сильно изменился со времён событий истории «Пепел к пеплу». Атласы и энциклопедии сегодня есть у всех — на расстоянии пары прикосновений к экрану смартфона. Охота становится делом всё более непростым, и не в последнюю очередь потому, что вампиры давно и прочно встроились в полотно культурного сознания современного человека. Сумеют ли Сородичи дать своей легенде немного забыться и потускнеть, чтобы вновь превратиться в таинственных и смертоносных ночных хищников? Или они вновь утопят город в огне и крови? И если они откажутся склонить головы перед неумолимой поступью прогресса, выстоят ли они перед последствиями своего решения?

Настроение

В Гэри царит *мрачное* настроение. Город страдает от вопиющей нищеты и упадка. Люди бегут прочь. Любой Сородич, обитающий в Гэри, должен рассчитывать на собственный источник живительной витэ — в городе много лет нет даже места, которое можно было бы с чистой совестью называть Кормушкой.

Рассказчик может передать это настроение при помощи картин городского упадка и запустения. Это несложно — пара минут поисков в сети, и у вас на руках появится целая куча наглядного материала. Впрочем, несмотря на стремительное сокращение населения, в городе продолжают жить люди. Дайте игрокам увидеть лица тех, кто продолжает тянуть свою лямку (и не спит, когда просыпаются вампиры), — работяги из ночной смены, бездомные бродяги, проститутки, сутенёры, наркоторговцы и беспризорная молодёжь, которой нечем заняться и некуда пойти. Добавьте деталей, имён и характеров, а затем напомните игрокам, что это их потенциальные жертвы. Поднимется ли у них рука сделать жизнь обитателей Гэри *ещё более* ужасной и невыносимой? Конечно, лишившись полулитра крови, никто из них не умрёт, но кто знает, быть может, на фоне дрянного питания и хронической усталости это «внезапное лёгкое недомогание» приведёт к тому, что человек потеряет работу и окажется на улице вместе со всей своей семьёй? Может, жертву милосерднее всего будет просто убить? Для любого более или менее сознательного Сородича этот выбор будет (или, по крайней мере, должен быть) весьма и весьма непростым.

Эпизод вашей хроники

Если вы уже ведёте хронику по «Вампирам», включить в неё историю «Прах к праху» будет проще простого — персонажам игроков для этого всего лишь понадобится по той или иной причине оказаться в Гэри. «Прах к праху» — это не столько заданная последовательность сюжетных событий, сколько постепенно разворачивающееся действо, в котором персонажи игроков при желании могут принять участие. Соответственно, рассказчик должен просто решить, какие эпизоды «Праха к праху» будут наиболее интересны, и использовать их по ходу игры.

Например, рассказчик может захотеть включить в игру марш зомби (сцены «Предложения» и «Марш зомби»), но при этом полностью убрать все эпизоды, связанные с междоусобными разборками Модия и Жонглёра.

Как ввести эту историю в игру? Нет ничего проще: персонажи могут просто прослышать о том, что в Гэри сейчас находится некий богатый и влиятельный вампир, которому не помешает помощь с одним масштабным проектом. Приехав в город и взявшись за дело, персонажи непременно проведут в Гэри достаточно времени для того, чтобы как следует вляпаться в заварушку между Ласло Варгой, Жаном Лилем и Салливаном Дэйном. Остальные события городских масштабов, связанные именно с Гэри, можно просто опустить. Ну а если игроки заинтересуются и захотят остаться подольше, у вас будет чем их занять.

Самостоятельная история

Из-за того, что история «Прах к праху» составлена не так, как большинство заранее подготовленных сценариев (с жёстко прописанным сюжетом, готовой отправной точкой вроде поручения от более могущественного персонажа и т. п.), рассказчику придётся кое-что продумать самостоятельно. Первое и самое важное — это причина, благодаря которой герои должны оказаться и задержаться в Гэри. Для этого рассказчику нужно заранее поведать игрокам, чего ожидать от истории, и, возможно, даже раскрыть часть предыстории, чтобы дать им возможность вписать в неё своих персонажей. В конце концов, у группы великосветских эстетов вряд ли будет повод задержаться в полуразрушенной промышленной глуши вроде Гэри хотя бы на одну ночь.

В целом же «Прах к праху» отлично подходит на роль самостоятельной истории. Он может даже стать началом полноценной хроники, если персонажи решат взять возрождение (или гибель) Гэри в *собственные* руки.

Как это было в Новом Орлеане

История «Прах к праху» дебютировала в серии разовых игр, проведённых труппой Wrecking Crew на конвенте The Grand Masquerade в 2011 году. Материала оказалось слишком много для пятичасовой игры, и ребятам из Wrecking Crew пришлось урезать часть сюжетных веток и побочных сцен, ограничившись историей о культе Ласло Варги и планах Марии Диматто. Мы решили остановиться на этом подробнее отчасти для того, чтобы позволить вам взглянуть на эту историю глазами Wrecking Crew, отчасти для того, чтобы продемонстрировать возможности модульной структуры этого приключения.

Если вы хотите сыграть в эту историю в том виде, в котором она предстала перед игроками The Grand Masquerade, внесите в неё следующие изменения:

- снизьте градус накала вражды между Модием и Жонглёром или полностью исключите её из игры. Сделайте Модия единоличным владыкой Гэри, а в сцене «Добро пожаловать в Гэри» сосредоточьтесь на Марии;
- исключите из истории Салливана Дэйна или ослабьте его влияние на сюжет игры;
- в сцене «Предложения» сосредоточьтесь на предложении Марии Диматто;
- исключите из истории сцены «Охотник», «Уроки жонглирования», «Беззубые псы» и «Завтрашняя ночь».

Положение вещей

Рассказчику следует продумать, что происходило до начала событий, описанных в истории «Прах к праху», потому что игроки неизбежно начнут предлагать решения и использовать ходы, не предусмотренные сценарием. Если рассказчик знает предысторию и мотивацию основных своих персонажей, ему будет гораздо проще импровизировать в ответ на неожиданные «удары» игроков.

В истории «Пепел к пеплу» дело происходит в канун Нового года: группу неонатов, отмечающих праздник в Гэри, в компании принца Модия, вызывают в Чикаго, чтобы они предстали перед принцем Лодином. Там они быстро оказываются в паутине заговоров, интриг, кровавых уз и хитроумных манипуляций, итогом которых оказывается исчезновение и, вероятно, гибель принца Лодина. К сюжету «Праха к праху» сюжет «Пепла к пеплу», однако, имеет весьма опосредованное отношение — эти две истории объединяет лишь общая тематика, а не детали и подоплёка событий. Если вы и ваша труппа уже играли в «Пепел к пеплу», можете изменить любые детали «Праха к праху» так, чтобы они соответствовали реалиям игрового мира вашей труппы. Если вы не знакомы с историей «Пепла к пеплу», ничего страшного: в этой книге вы найдёте подробное описание всех значимых для сюжета персонажей. Наиболее важными фактами для сюжета «Праха к праху» являются следующие:

- Модий по-прежнему остаётся принцем Гэри;
- Лодин, бывший принц Чикаго, уничтожен. Причины его гибели не имеют значения. Если ваши игроки захотят узнать подробности и если это не противоречит сюжету вашей собственной хроники, то одни могут обвинять в его гибели некоего ходячего мертвеца (Жана Лиля), а другие — особо упорного и непримиримого охотника на вампиров (Салливана Дэйна);
- запрет Лодина на Становление нового потомства умер вместе с ним;
- почти все вампиры, некогда обитавшие в Гэри, погибли, разъехались или погрузились в торпор. Единственными жителями города из числа Сородичей на момент начала игры являются Модий, Жонглёр, Мария Диматто, Жан Лиль (в виде пепла), персонажи игроков, а также информаторы, союзники и (или) наставники, которых они захотят «поселить» именно в Гэри. Соответственно, в Гэри вполне может обитать около десятка вампиров (но не более того).

Интриги и замыслы

Модий

- Модий хочет остаться принцем Гэри, но желает, чтобы этот титул что-то значил. Он стремится сделать так, чтобы в городе было больше Сородичей, чтобы у него был собственный обширный двор с противоборствующими партиями, интригами, прихлебателями и всем тем, чего он лишился, когда погиб Лодин.
- Ради достижения собственных целей Модий готов жертвовать смертными, но не жизнями других Сородичей.
- Модий довольно состоятелен, обладает обширными познаниями о городе и его истории, а под рукой у него всегда есть небольшой штат гулей.

Жонглёр

- Жонглёр хочет сделать Гэри Свободным Государством. Он не стремится непременно стать его Бароном — он хочет лишь вернуть городу его былое значение в глазах Сородичей.
- В то время как Модий стремится вернуть былую славу Гэри ради собственного тщеславия, Жонглёр переживает за будущее города совершенно искренне и может даже уехать, если это поможет его возрождению. Он хочет растормошить Сородичей Гэри, вдохнуть в них новый пыл, и ради своей цели готов уничтожить любого, кто встанет у него на пути, будь то смертный или вампир. Свободное Государство Гэри Жонглёр считает лишь промежуточной ступенью на пути к Свободному Государству Чикаго.
- Жонглёр небогат и к тому же не слишком охотно поддерживает связь со своим многочисленным потомством. Город он, однако, знает ничуть не хуже Модия, а в бою может стать очень грозным противником. Гулей у него тоже не слишком много, но благодаря сильной крови и Дисциплине Доминирования при желании он в кратчайшие сроки и без особых проблем может обзавестись множеством смертных слуг.

Мария Диматто

- Мария Диматто преследует сразу две цели. Во-первых, она зарабатывает деньги, услуги и влияние для себя и своей семьи — для этого она снимает низкобюджетные, но прибыльные фильмы в бедных и полузаброшенных городках типа Гэри (желательно находящихся вне зоны интересов Камарильи и Шабаша). Во-вторых, она хочет провести свой эксперимент в области соционекромантии, призванный показать, что происходит с городом, когда тот умирает.
- Мария — далеко не светоч добродетели, но она предпочитает по возможности никого не убивать и работать с трупами, что есть под рукой. По совести говоря, её неприятие убийств проистекает не из высоких моральных качеств, а скорее из страха разоблачения и нежелания разбираться с последствиями столь серьёзного преступления. Ради достижения цели она без зазрения совести использует или подвергнет опасности жизнь другого Сородича, но в целом предпочитает добиваться своего при помощи возобновляемых ресурсов и активно участвует в торговле долгами и услугами (вполне понятное поведение для вампиров, давно отвыкших преследовать сиюминутную выгоду, пренебрегая долгосрочной перспективой). Призраки — это единственные существа, которых Мария при необходимости готова использовать, запугивать, третировать и уничтожать без малейших колебаний.
- Помимо внушительного состояния, Мария всегда может рассчитывать на обширную сеть профессиональных связей и знакомств. В случае необходимости Джованни могут в течение нескольких часов прислать ей на помощь отряд вооружённых телохранителей — прекрасное дополнение к её личным призрачным стражам. Да, саму по себе Марию сложно назвать сильным противником, но вот добраться до неё — задача не из лёгких.

Ласло Варга

- Варга жаждет власти. Если точнее — власти над жизнью и смертью, которую даёт некромантия. Он стремится освободиться от боли, волнений и забот, обрести необоримую силу, несокрушимое здоровье и, конечно, вечную жизнь (или, по крайней мере, существование).
- Варга убьёт, продаст и использует любого ради достижения своей цели. Превыше всего на данный момент его интересует урна с прахом Лиля, точнее, истинная природа того, что находится внутри неё.
- У Ласло есть кое-какие деньги, но то, что ему нужно, он в большинстве случаев либо крадёт, либо добывает через своих последователей. Самый полезный ресурс Ласло — это, несомненно, его культ. Самого Ласло почти невозможно убить, но он достаточно практичен для того, чтобы понимать важность слова «почти».

Жан Лиль

- Жан Лиль жаждет лишь крови. Он практически лишён всяких проблесков Человечности, и движут им самые примитивные желания. Когда Лиль не голоден, он убивает во имя глубоко затаённой жажды мести за страдания своего народа.
- Ради утоления Голода Жан готов убить кого угодно. Однако он ни за что не будет рисковать ради этого своей жизнью, поскольку инстинкт самосохранения — одна из самых сильных его черт.
- Иных ресурсов помимо собственного (и весьма немалого) сверхъестественного могущества у Жана Лиля нет. Несмотря на то что Лилю остался лишь крохотный шажок до по-настоящему бездумного убийцы, он всё ещё способен строить планы и стратегии, а в случае необходимости — отступать. Кроме того, ему прекрасно известно, что мало кто из Сородичей способен справиться с ним один на один.

Салливан Дэйн

- Дэйн живёт во имя исполнения воли Всевышнего, перед ликом которого вампиры суть нечестивые отродья, коих надлежит стереть с лица Земли.
- Дэйн — ревностно и фанатично верующий христианин, который ни за что не станет совершать смертных грехов даже во имя достижения поставленных целей, и даже в бою, защищая собственную жизнь, стремится ранить живого противника так, чтобы вывести его из строя, но не убить. Особенно аккуратен он с «нераскаявшимися», поскольку после смерти такая душа, лишённая шанса обрести спасение, непременно отправится в Ад. Если того требует Бог, Дэйн не стесняется присваивать и уничтожать чужую собственность, но по возможности всегда пытается так или иначе компенсировать нанесённый ущерб. После Великого Поджога он стал значительно менее охотно использовать огонь.
- У Дэйна есть деньги, снаряжение и огромный опыт охотника на вампиров, но главным орудием в его арсенале была и остаётся Истинная Вера. Именно Бог направляет Дэйна, именно Его волей у Дэйна не переводится насущный хлеб и всё необходимое для охоты. Салливан предпочитает не строить долгосрочных планов, уповая на то, что его ведёт Бог, а Его пути неисповедимы. В случае необходимости Дэйн может обратиться за помощью к Инквизиции, но пойдёт он на это только в самом крайнем случае. Впрочем, Дэйн всегда может найти себе новых, независимых помощников (главным образом из числа тех, кто уже успел пострадать от рук вампиров).

Вовлечение героев

У персонажей игроков обязательно должны быть те или иные причины находиться в Гэри. Ниже перечислено несколько подходящих вариантов, но рассказчик и игроки при желании всегда могут придумать что-нибудь своё.

- Персонаж может быть потомком Модия, Жонглёра или даже Марии (хотя Мария, даровав кому-нибудь Становление, вряд ли просто так отпустит от себя своё дитя).
- Персонаж по той или иной причине может состоять на службе у одного из городских Сородичей (например, отрабатывать долг).
- Персонаж может быть бродячим вампиром, которого занесло в Гэри совершенно случайно.
- Персонаж (или, скорее, персонажи) может явиться в Гэри из Чикаго для защиты интересов Камарильи (или одного из старейшин фракции). Этот могущественный вампир может стремиться расширить за счёт Гэри сферу своего влияния, а может просто быть старым другом (или врагом) Модия.
- Агенты Шабаша, анархов или независимых кланов могут заявиться в Гэри в поисках поживы.
- Персонаж может быть уроженцем Гэри, который по той или иной причине покинул город, а теперь решил вернуться в родные края.

Кроме того, стоит определиться, состоят ли персонажи в одной котерии, или им суждено встретиться и сформировать котерию уже по ходу игры. И тот, и другой вариант имеет свои собственные преимущества.

Сыгранная котерия

Если персонажи — члены одной котерии, соберитесь вместе и продумайте объединяющую их историю (если, конечно, вы не намерены встроить «Прах к праху» в текущую хронику — в этом случае ответы на большинство вопросов будут готовы заранее). Какие причины заставили персонажей сформировать котерию? Каковы их цели? Что они делают в Гэри? И, что более важно, почему они намерены *задержаться* в Гэри? Конечно, сами события «Праха к праху» могут послужить тому достаточной причиной, но на всякий случай не помешает добавить в общую историю какой-нибудь личный интерес.

Главное преимущество сыгранной котерии состоит в том, что рассказчику не нужно искать причины, которые могли бы побудить персонажей действовать заодно. При отсутствии Принца, приказывающего группе вампиров заняться решением общей задачи, или властного сира, повелевающего целым выводком собственных потомков, вариант с готовой котерией может сэкономить массу времени. Недостатком такого подхода является единообразие причин, приведших персонажей в Гэри.

Группа незнакомцев

Если персонажи не знакомы друг с другом, значит, в Гэри их всех привели собственные причины. Это позволит вам разнообразить игровой мир, показать его с разных сторон, а каждый игрок получит шанс привнести в Гэри свои собственные, уникальные детали. Основная проблема такого подхода, как несложно догадаться, состоит в том, что рассказчику и игрокам, вероятно, придётся потратить массу времени и сил на то, чтобы свести героев вместе, а сюжет «Праха к праху» не слишком этому способствует.

Выбрав этот вариант, не стесняйтесь прямо спросить у игроков, что, по их мнению, должно убедить их персонажей работать сообща. Не старайтесь угадать, не надейтесь, что это случится само собой, иначе у вас может получиться не труппа, а пять независимых персонажей, занятых своими собственными делами.

Ваш собственный Гэри

Решив все вопросы, связанные с персонажами игроков и их взаимоотношениями, можно — и нужно — решить вопросы, связанные с интеграцией связанных с героями второстепенных персонажей. Например, если у персонажа игрока есть информаторы, союзник или ментор, рассказчик вместе с игроком должен решить, как именно вплести их в ткань повествования. Не исключено, что для этого Гэри придётся слегка расширить. Как уже говорилось выше, в городе проживает крохотная горстка Сородичей, что, конечно, прекрасно вписывается в канву «Праха к праху», но сильно сужает потенциальный круг общения персонажей игроков.

Добавлять в игру новых персонажей или нет — решать рассказчику. Если вы считаете, что в Гэри может обитать больше Сородичей, никто не мешает вам их добавить, но не переусердствуйте. Не стоит добавлять персонажей по принципу «чтобы было» и, пожалуй, лучше избегать введения высокопоставленных представителей различных вампирских группировок или фракций. Например, если вы обратили внимание, в Гэри нет ни одного представителя Шабаша. Сделано это не потому, что для сюжета «Праха к праху» важно, чтобы в городе не было членов Меча Каина, а потому, что Шабаш как фракция не играет в этой истории заметной роли. К тому же, если учесть камерный масштаб происходящего, историю лучше не перегружать дополнительными сюжетными линиями. Однако если вы твёрдо намерены включить в вашу историю о Гэри фактор Шабаша (а то и вовсе создать персонажей, являющихся представителями этой фракции) — действуйте! Судьба города целиком и полностью в ваших руках.

Действующие лица

Салливан Дэйн

Цитаты: *«Да исполнится воля Божья».*
«Ни один из вас на моей памяти не сделал ничего, что оправдало бы ваше существование. Ничего».
«Я буду рад рассказать тебе то, что ты хочешь знать. Нет, твои деньги мне не нужны».

Биография: Салливан Дэйн родился в Англии в 1957 году. О его молодости известно очень мало, но своё служение Богу он, судя по всему, начал с юных лет. В 1980 году он вступил в орден Иезуитов, а в 1982 впервые встретил вампира. Встреча произошла в Вашингтоне, округ Колумбия, и закончилась гибелью незадачливого неоната. С тех пор в голове у Салливана что-то щёлкнуло, и мир для него изменился навсегда. Он обрёл высшее предназначение и стал охотником на вампиров. В его разум хлынул настоящий поток ниспосланных свыше знаний — планов, имён, лиц и голосов. Он попытался рассказать о случившемся членам своего ордена, но их вера, судя по всему, не распространялась на вампиров. Дэйн остался в одиночестве, и вскоре на него вышли агенты Инквизиции.

Салливан Дэйн охотится на вампиров по всей территории Соединённых Штатов. Его разыскивает ФБР (хотя его настоящее имя им неизвестно) и полиция Бостона, Нью-Йорка, Детройта, Чикаго, Лос-Анджелеса, Лас-Вегаса и множества других городов. Он предпочитает работать в одиночку, выслеживая Сородичей и сжигая их, пока те спят. Салливан не раз прибегал к помощи Церкви, но только в самых отчаянных ситуациях, когда отчётливо понимал, что в одиночку ему не справиться.

Внешний вид: Дэйн — высокий, крепко сложенный брюнет с вытянутыми, заострёнными чертами лица, тёмно-зелёными глазами и короткими седеющими волосами. Кисти и предплечья обеих его рук покрыты шрамами от ожогов, ко-

торые он обычно прячет под длинными рукавами и кожаными перчатками. Одевается Дэйн так, чтобы не выделяться из толпы. Отправляясь на охоту, он надевает длинный плащ, к подкладке которого приторочены ножны с деревянными кольями. Дэйн — исключительно одарённый скрипач, и в минуты отдыха любит играть ради собственного удовольствия.

Важные детали: Дэйн прекрасно понимает, что рано или поздно охота его погубит. Но он живёт с этим знанием уже много лет, а смерть до сих пор обходит его стороной. Дэйн обожает стравливать вампиров друг с другом, и поэтому среди Сородичей он, как ни странно, пользуется репутацией ценного и очень надёжного информатора. Салливан никогда не лжёт, не жульничает, не крадёт и посещает церковные службы при каждой возможности. Его вера настолько сильна, что определяет буквально каждое его решение, и единственный грех, который регулярно терзает душу Дэйна, — это мысль о том, что, возможно (всего лишь возможно), он заслужил хотя бы день тишины и покоя без ниспосланных свыше откровений. Однако все его сомнения и терзания сходят на нет, когда наступает пора вновь браться за остро отточенные колья.

Имя: Салливан Дэйн
Амплуа: набожный охотник
Натура: одиночка
Маска: око бури
Физические характеристики: сила 2, ловкость (кошачья грация) 4, выносливость (твёрдость) 4
Социальные характеристики: обаяние 2, манипуляция 3, привлекательность 2
Ментальные характеристики: восприятие (любопытство) 4, интеллект (проницательность) 4, смекалка (дьявольская находчивость) 5
Таланты: атлетика (гимнастика) 4, бдительность (сверхъестественное) 4, драка (бокс) 4, запугивание 3, уличное чутьё (уличные субкультуры) 4, шестое чувство (вампиры) 4, эмпатия 1
Навыки: вождение 2, воровство 3, выживание 3, исполнение (скрипка) 5, ремесло 2, скрытность (темнота) 5, стрельба (убийство) 4, фехтование (колья) 5, этикет 1
Знания: гуманитарные науки 3, законы 3, информатика 1, медицина 2, оккультизм (вампиры) 4, расследование (расследования) 5
Факты биографии: богатство 2, информаторы 5, союзники 5
Добродетели: совесть 4, самоконтроль 5, смелость 5
Воля: 10
Человечность: 9
Достоинства: Истинная Вера 5 (см. B20)

Ласло Варга

Цитаты: *«Смерть попрекают совершенно напрасно. Рождение — вот самая печальная часть цикла жизни».*
«Я не убийца. Убийца наслаждался бы тем, что мне приходится делать. Лично мне это не доставляет никакого удовольствия».
«Я скучаю по еде. Но не настолько, чтобы тосковать по несварению. Понимаешь, о чём я?»

Биография: Ласло эмигрировал из Венгрии в США, когда ему было двадцать с небольшим. Он не говорил на английском и обижался на то, как к нему относятся американцы: люди считали его глупым, ленивым и ненадёжным только из-за того, что он не знал их языка. Язык он, к слову, выучил довольно быстро, но так и не привык думать о США как о своей новой родине.

Ещё проживая в Венгрии, Ласло слыл интеллектуальным, эрудированным и начитанным человеком. Он всегда интересовался оккультными материями и без особого труда сумел отыскать в Детройте тайное общество медиумов и спиритуалистов. Однако они, как и многие окружавшие его тогда американцы, не воспринимали его всерьёз и отказывались прислушиваться к его словам (несмотря на то что к тому времени Ласло сносно говорил на английском языке и исправно платил членские взносы). Однажды ночью в здании ложи раздался выстрел. Ласло так и не узнал, зачем стрелок открыл пальбу, но выпущенная из пистолета пуля угодила Варге в грудь, и он умер в машине скорой помощи по пути в больницу.

Однако спустя несколько часов Ласло очнулся. Один из ритуалов, которые он скрупулёзно совершал каждое утро, в конце концов сработал, превратив Варгу в живого мертвеца. Вскоре он выяснил, что теперь его тело исцеляется от любых ран за считанные минуты, не чувствует боли, усталости и голода. Проникнув в ложу спиритуалистов, он вычистил оттуда всё ценное и основал свой собственный культ — культ, члены которого примут его, будут слушать его и, если понадобится, умрут с его именем на устах.

Внешний вид: Ласло — мускулистый, крепко сбитый мужчина сорока с лишним лет. Он бреется налысо, носит окладистую бороду и шнурок с металлической подвеской, с которой он обращается исключительно бережно и аккуратно (это фальшивка, которую Ласло носит специально для того, чтобы сбивать с толку врагов). Ласло продолжает проводить свои ежедневные ритуалы, из-за которых с его рук не сходят чернильные пятна, а под ногтями всегда чернеет угольная пыль. Варга предпочитает простую практичную одежду и дорогую обувь — главным образом хорошие прочные ботинки. Говорит Ласло с заметным венгерским акцентом.

Важные детали: Ласло боится слабости и старости, но не смерти. В конце концов, как-то раз он уже умирал. Он прекрасно осознаёт, что его можно убить, но поскольку стандартные методы показали свою несостоятельность, могущество уже начало понемногу кружить ему голову. Ласло уже приходилось сталкиваться с вампирами, и он даже успел проникнуться к ним изрядным презрением. Они, может, и бессмертны, но от любого из них можно избавиться при помощи жалкого деревянного кола.

Имя: Ласло Варга

Амплуа: зомби–лидер культа

Натура: эгоцентрист

Маска: автократ

Физические характеристики: сила (мускулистость) 5, ловкость (подвижность) 4, выносливость (закалка) 5

Социальные характеристики: обаяние 3, манипуляция 2, привлекательность 2

Ментальные характеристики: восприятие 2, интеллект (образованность) 4, смекалка 3

Таланты: атлетика 3, бдительность 2, драка (броски) 4, запугивание 3, лидерство 2, уличное чутьё 1, шестое чувство (призраки) 4

Навыки: воровство 2, ремесло 1, скрытность 2, стрельба 2, фехтование 3, этикет 1

Знания: гуманитарные науки 3, естественные науки 2, медицина 2, оккультизм (некромантия) 4, расследование 2

Факты биографии: богатство 3, подручные 5

Дисциплины: Мощь 5, Стойкость 5, Стремительность 2

Добродетели: совесть 1, самоконтроль 2, смелость 4

Воля: 7

Человечность: 2

Примечания: Ласло нельзя убить обычными методами. Он полностью игнорирует лёгкие повреждения (однако его можно сбить с ног как обычно — см. B20) и может проходить проверку на прочность против тяжёлых повреждений, как если бы он был вампиром. От полученных им тяжёлых и губительных повреждений его тело избавится в течение суток. Вместо пунктов крови при активации Дисциплин Ласло тратит пункты воли.

Жан Лиль

Цитаты: *«J'ai faim[1]».*
«Le mort lent est le seul mort[2]».
«Я помню тебя. Ты был с кнутом».

Биография: Жан Лиль давным-давно забыл своё настоящее имя, свою семью, свой народ и свою смертную жизнь. Он помнит, что имя «Жан» он получил уже в молодости, когда был рабом на острове, который сейчас называется Гаити. Он помнит своё Становление — гниющий труп, вонзающий клыки в его плоть и вливающий свою зловонную кровь в его стиснутое смертной судорогой горло. Каждая последующая ночь была для Жана очередным упражнением в искусстве мести. Те ужасы, что он повидал и пережил за свою короткую жизнь, навсегда отпечатались в его памяти в момент смерти и перерождения. Эта жажда мести оказалась слишком сильна, и вся пролитая им кровь так и не смогла её утолить.

Жан приехал в Новый Орлеан в середине XIX века, и Сородичи прозвали его Жаном Лилем[3] исключительно для того, чтобы отличать ото всех остальных обретавшихся в городе Сородичей по имени Жан. Самому Жану было плевать на то, как его зовут окружающие; он держался замкнуто, охотился в кварталах красных фонарей, портовых забегаловках и других злачных местах, в которые представители власти предпочитали не соваться без крайней на то нужды. Принц Нового Орлеана изгнал его в 1904 году, и Жан отправился на северо-восток, неизменно убивая своих жертв, но никогда не задерживаясь на одном месте настолько, чтобы спровоцировать Кровавую Охоту. К середине 1990-х он добрался до Индианы, где его преступления привлекли внимание Салливана Дэйна. Огонь, в котором Жан Лиль должен был сгореть, уничтожил добрую половину Гэри, но и сам Лиль в итоге оказался в плену глиняной урны Ласло Варги.

---

1. Прим. пер.: фр. «Я голоден».

2. Прим. пер.: фр. «Медленная смерть — тоже смерть».

3. Прим. пер.: фр. Jean L'Isle — «Жан-с-Острова».

Внешний вид: при жизни Жан Лиль был сильным, красивым чернокожим мужчиной двадцати с небольшим лет. Становление изменило его. Как и все самеди, Жан Лиль похож на оживший разлагающийся труп. Его нос, уши и веки сгнили, волосы выпали, и только на затылке до сих пор сохранились редкие клочки свалявшихся курчавых волос. Его растрескавшиеся губы сочатся сукровицей всякий раз, когда Лиль говорит или пытается сложить их в какую-нибудь жуткую гримасу. Одевается Жан в грязные обноски, снятые с тел его несчастных жертв. В карманах у Лиля неизменно гуляет ветер, но в складках своей гниющей плоти он прячет рукоять кнута.

Важные детали: Жана Лиля лишь с некоторой натяжкой можно назвать разумно мыслящим существом. Он ещё владеет даром речи и способен ставить перед собой цели, но большую часть времени им управляет Зверь. Столетия ненависти сделали его тем, кто он есть, и для того, чтобы достучаться до Человека, укрывшегося в этом гниющем теле, потребуются поистине титанические усилия. Всё, чего хочет Жан Лиль, — это убивать, потому что убийство напоминает ему о чистой, праведной ненависти, которую он испытывал, пока был жив. Когда Жан не убивает, его клонит в сон, а спать он очень не любит и, откровенно говоря, боится.

Имя: Жан Лиль
Клан: Самеди
Поколение: Шестое
Амплуа: бывший раб/чудовище
Натура: чудовище
Маска: чудовище
Физические характеристики: сила (упорство) 6, ловкость (звериное проворство) 4, выносливость (несгибаемость) 5

Социальные характеристики: обаяние 2, манипуляция 1, привлекательность 0
Ментальные характеристики: восприятие 3, интеллект 2, смекалка (звериные инстинкты) 4
Таланты: атлетика 2, бдительность 2, драка (захват) 4, запугивание (чудовищная внешность) 5, шестое чувство 2
Навыки: выживание 3, обращение с животными 1, скрытность (охота) 5, фехтование 3
Знания: гуманитарные науки 1, оккультизм 2
Факты биографии: нет
Дисциплины: Мощь 4, Сокрытие 4, Стойкость 4, Стремительность 2, Танатозис 5, Ясновидение 1
Добродетели: совесть 0, самоконтроль 1, смелость 5
Воля: 5
Человечность: 1
Достоинства: язык (французский)

Жонглёр

Цитаты: *«Когда-то это был милый городок. Хотя нет, боюсь, это преувеличение».*
«Модий. Я когда-нибудь рассказывал вам о его дурацких званых вечерах?»
«Возможно, нам не помешал бы ещё один пожар. Зажигалки не найдётся?»

Биография: Жонглёр исключительно скрытен во всём, что касается его биографии, Становления и сира. Насколько известно, он не рассказывал об этом никому из ныне здравствующих вампиров. Даже собственным потомкам он всегда говорил, что его прежняя жизнь в Старом Свете не имеет значения и что теперь его разум и сердце без остатка отданы его новой жизни — жизни Жонглёра. Единственное, что можно сказать о его происхождении, — это тот факт, что, теряя самообладание, Жонглёр переходит на итальянский язык, но в спокойном расположении духа он говорит на американском английском без малейшего акцента.

Когда-то Жонглёр был страстной натурой, но с тех пор его пыл угас, и теперь лишь немногое способно пробудить в нём прежний интерес. Город вокруг него превращается в руины, и Жонглёр, будь у него такое желание, вполне мог бы захватить власть, но он уже настолько привык к нынешнему Принцу Гэри и их перепалкам, что жизнь без Модия попросту внушает ему страх. Жонглёр хочет обставить Модия и в его лице всю Камарилью, но так, чтобы Модий лично увидел его победу (и своё поражение).

Внешний вид: Жонглёр выглядит как мужчина чуть выше среднего роста изящного телосложения, с длинными, до плеч, светлыми волосами, серыми с зеленоватым отливом глазами и симпатичным, но ничем не примечательным лицом. Жонглёр никогда не моргает, складывает пальцы домиком, когда слушает собеседника, и размашисто жестикулирует, когда говорит сам.

Важные детали: Проблема Жонглёра в том, что он жаждет свободы от угнетателей, которые самоустранились до того, как он получил возможность их свергнуть. Он хочет, чтобы Сородичи следовали за ним, но цель, которую он им предлагает, бессмысленна — для того чтобы улучшить жизнь вампиров Гэри, ему нужно улучшить жизнь смертных (или хотя бы тем или иным образом привлечь их в город). Время течёт мимо Жонглёра, и лишь квази дружба с Модием придаёт его существованию хоть какой-то смысл. При первой встрече с Жонглёром героев могут очаровать его загадочность и глубина политических познаний, но со временем они неизбежно поймут, что Жонглёр — это история бунтарства, а не сам бунт.

Имя: Жонглёр
Клан: Бруха
Поколение: Восьмое
Амплуа: несостоявшийся анарх
Натура: загадка
Маска: трикстер
Физические характеристики: сила 2, ловкость (изящество) 5, выносливость 3
Социальные характеристики: обаяние 3, манипуляция (коварство) 4, привлекательность 3
Ментальные характеристики: восприятие (осторожность) 4, интеллект 2, смекалка 3
Таланты: атлетика 2, бдительность (уловки) 4, драка (захваты) 4, запугивание 2, лидерство (душевный пыл) 5, уличное чутьё (анархи) 4, хитрость 2, шестое чувство 2
Навыки: вождение 2, воровство 3, скрытность 3, стрельба 3, фехтование 2, этикет (банды) 4
Знания: гуманитарные науки 1, оккультизм 3, политика 1, расследование 2
Факты биографии: информаторы 3, стадо 3, союзники 2
Дисциплины: Величие 2, Доминирование 4, Мощь 2, Сокрытие 2, Стойкость 1, Стремительность 3
Добродетели: совесть 2, самоконтроль 4, смелость 4
Воля: 8
Человечность: 5
Достоинства: язык (итальянский)

Мария Диматто

Цитаты: *«О, нет, благодарю. Я не пью вино».*
«Конечно, пришлите мне ваш сценарий».
«Все слышали о городах-призраках, так? Но призраки скучные и бесплотные. А вот зомби...»

Биография: Мария Диматто — неонатка, получившая Становление в 1980 году. Отпрыск двоюродной ветви семьи Джованни, она с ранних лет интересовалась своими странными родственниками. Когда ей исполнилось шестнадцать, она сняла свой первый «арт-проект» с участием пары своих одноклассников, старой чугунной ванны и опасной бритвы. Фильм Марии весьма впечатлил её родственников (хотя её дяде пришлось немного поработать над видеорядом, чтобы немного приглушить накал страстей), и та решила связать свою судьбу с кинематографом.

Амбиции, семейные связи и несомненный талант со временем проложили ей путь в Голливуд. К моменту, когда Мария была выбрана очередным кандидатом на Становление, она уже окончательно убедилась, что присущие вампирскому бытию ограничения не позволят ей заниматься любимым делом, но её семье было уже всё равно. К тому времени она подписала достаточно контрактов и завела достаточно знакомств, чтобы позволить себе вернуться домой и управлять делами издалека. Марии Диматто такой расклад пришёлся не по нраву.

В ночь своего Становления она, вместо того чтобы отправиться домой, вонзила кол в сердце своему сиру (собственному кузену) и самостоятельно

назначила встречу с новыми инвесторами. Оседлав волну, поднятую вошедшим в моду снаффом[1], она основала киностудию «Афтер Сансет Филмс[2]» и принялась делать деньги на малобюджетных, но атмосферных фильмах ужасов без особых претензий и без Голливуда. За месяц её новая студия выпустила в прокат целых четыре фильма. Когда она явилась со своим новым действующим и приносящим прибыль проектом к дяде, он лишь поздравил её и крайне вежливо попросил извлечь деревянный кол из сердца его сына и отпустить бедолагу домой.

Внешний вид: Мария получила Становление в двадцать с небольшим, так что ей периодически приходится прибегать к различным косметическим ухищрениям, чтобы выглядеть старше и солиднее. Мария — крепкая темноглазая брюнетка с очень бледной кожей и тонкими, будто нарисованными чертами лица. Она предпочитает носить чёрное и белое, но во время премьерных показов для контраста облачается в красное. Мария никогда не носит с собой оружие, но где-то рядом с ней всегда находится вооружённый телохранитель.

Важные детали: Мария обожает заниматься своим делом, но это не означает, что она не разделяет присущее всем Джованни увлечение смертью. Ей всегда нравилась фраза о том, что смерть одного человека — это трагедия, а смерть миллионов — только статистика. Именно эта фраза побудила её найти решение уравнения — то, что объединяет «статистическую» смерть целого города и трагическую смерть отдельного индивида, эдакого «статистического призрака», которым можно оперировать при помощи Некромантии. Причудливая теория Марии не нашла отклика среди членов её клана, но её дядя, наученный горьким опытом голливудской истории, решил в этот раз обойтись без кольев и просто позволить ей делать то, что она хочет.

Имя: Мария Диматто
Клан: Джованни
Поколение: Восьмое
Амплуа: владелица киностудии
Натура: визионер
Маска: нарцисс
Физические характеристики: сила 2, ловкость 3, выносливость 2
Социальные характеристики: обаяние (энтузиазм) 4, манипуляция 3, привлекательность 2
Ментальные характеристики: восприятие 3, интеллект (язвительность) 4, смекалка 3
Таланты: бдительность 2, драка 1, запугивание 2, лидерство 3, уличное чутьё 3, хитрость (переговоры) 4, шестое чувство 3
Навыки: воровство 3, исполнение 3, скрытность 1, стрельба 2, фехтование 2, этикет 2
Знания: гуманитарные науки 3, законы 1, информатика 2, оккультизм 3, политика 3, расследование 2, финансы (отмывание денег) 4, электроника 2
Факты биографии: богатство 4, влияние 2, информаторы 5, ментор 2, подручные 5, слава 2, стадо 3
Дисциплины: Величие 2, Доминирование 3, Некромантия 3
Пути Некромантии: Путь Склепа 3, Путь Пепла 2
Добродетели: совесть 2, самоконтроль 5, смелость 3
Воля: 6
Человечность: 4

Модий

Цитаты: *«Убирайтесь прочь с глаз моих!»*
«Творцы иссякли. Всё — прах. Огонь погас слишком рано».
«Нет, я не покину свой дом! Я не брошу то, за что боролся столько времени!»

Биография: Модий редко обсуждает свою смертную жизнь и свои прежние ночи с посторонними. Не то чтобы он старался сохранить их в тайне, просто вот уже много лет ему не выпадала возможность побеседовать с тем, кому есть до этого дело. Сам он утверждает, что стоял у истоков Арканума (см. B20) и был первым сверхъестественным покровителем этого общества. Кроме того, он любит рассказывать, что был лично знаком практически со всеми представителями литературных и оккультных кругов

1. Прим. пер.: фильмы, в которых показаны настоящие убийства без спецэффектов.
2. Прим. пер.: англ. After Sunset Films — «Фильмы после заката».

XIX — начала XX века. Впрочем, сегодня вряд ли кто-нибудь сможет подтвердить или опровергнуть эти его утверждения.

Модий — старейшина, который достиг того этапа своей нежизни, которого опасается любой вампир. Время неудержимым потоком бежит дальше, оставив его на обочине истории. Когда-то Модий был самым настоящим Принцем с послушными его воле слугами, шикарными приёмными, вассалами в городском совете и прочей соответствующей статусу атрибутикой, но мир с тех пор сильно изменился. Контроль стал строже, информация — дешевле, и Принцам пришлось приспосабливаться к изменениям самостоятельно или обзаводиться толковыми помощниками. Модий упустил свой шанс перестроиться и постепенно лишился и власти, и потомства, и союзников, и даже слуг. Теперь у него остался только Жонглёр, которого он ненавидит всем своим мёртвым сердцем, и эта ненависть — единственная тлеющая в его душе страсть.

Модий старается вести себя так, как если бы титул Принца Гэри до сих пор имел хоть какое-то значение. У него по-прежнему есть деньги, шикарный особняк и вычурный гардероб, но это лишь выделяет его на общем фоне, поскольку в Гэри нет богатых людей, в обществе которых Модий сошёл бы за своего.

Внешний вид: Модий получил Становление в сорок с небольшим. Он выглядит как крепкий мужчина чуть выше среднего роста, немного похожий на Альберта Эйнштейна, в дорогом (хотя и довольно старомодном) костюме и с манерами великосветского джентльмена. Модий сильно повышает голос, когда злится, и чаще всего это происходит, если кто-нибудь выказывает пренебрежение его титулом или доменом.

Важные детали: отношение к новым Сородичам со стороны Модия колеблется между сдержанным высокомерием Принца и елейной гостеприимностью старика, которому не с кем больше поговорить. Модий очень одинок. Если в ближайшие год или два с городом не произойдёт никаких радикальных перемен, то Модий, оставшись один на один с собой, либо примет Окончательную смерть, либо погрузится в торпор, и сам он если и не знает этого наверняка, то как минимум догадывается. Если персонажам игроков понадобится ментор или союзник, Модий прекрасно подойдёт на эту роль. Впрочем, стоит понимать, что он настолько отстал от жизни, что даже в этой вспомогательной роли может наворотить дел.

Имя: Модий
Клан: Тореадор
Поколение: Седьмое
Амплуа: устаревший Принц
Натура: махинатор

Маска: ребёнок
Физические характеристики: сила 3, ловкость 2, выносливость 3
Социальные характеристики: обаяние 2, манипуляция (лесть) 4, привлекательность 2
Ментальные характеристики: восприятие 3, интеллект (практичность) 4, смекалка 2
Таланты: бдительность (паранойя) 4, запугивание 3, лидерство 1, уличное чутьё 2, хитрость 2, шестое чувство 2
Навыки: воровство 2, скрытность 3, стрельба 3, фехтование 2, этикет (аристократичность) 4
Знания: гуманитарные науки 2, естественные науки 1, законы (международное право) 4, оккультизм 2, политика (интриги) 4, расследование 2
Факты биографии: богатство 3, статус 3
Дисциплины: Величие 1, Доминирование 4, Сокрытие 4, Стремительность 2, Тауматургия 1, Ясновидение 3
Пути Тауматургии: Путь Крови 1
Тауматургические ритуалы: защита неприкосновенного убежища
Добродетели: совесть 2, самоконтроль 2, смелость 1
Воля: 5
Человечность: 4

Сцены

Последовательность

Сцены «Праха к праху» в большинстве своём не выстроены в строгом порядке одна за другой, а некоторые сцены, которые вполне могут последовать за представленными, не описаны вовсе. Например, в ходе сцены «Добро пожаловать в Гэри» Модий (в зависимости от того, что скажут ему персонажи игроков) может пригласить их в свой особняк для дальнейшего знакомства. Эта сцена в особняке не описана не потому, что она не важна для сюжета, а потому, что её появление в игре зависит от слишком большого количества факторов.

Смысл в том, что «Прах к праху» представляет собой не жёсткую последовательность сменяющих друг друга сцен, а набор декораций, ключевых персонажей рассказчика и общую сюжетную канву, в рамках которой персонажи могут действовать по своему усмотрению (в компьютерных играх это называется «песочницей»). Такой подход позволяет избежать линейного развития сюжета, но, с другой стороны, требует от рассказчика некоторых творческих усилий и умения импровизировать.

Правила

В описании сцен результаты проверок зачастую разбиты на пункты, которые озаглавлены как «Один успех», «Три успеха» и «Пять успехов». Это сделано для того, чтобы сэкономить место и в самых общих чертах дать понять рассказчику, какого именно исхода следует ожидать от того или иного результата проверки. Рассказчик, исходя из этих опорных данных, волен сам придумывать, какого результата добьются герои, если получат, скажем, два или четыре успеха.

Добро пожаловать в Гэри

Направленность сцены

Ментальная •• **Физическая ••** **Социальная •••**

Краткий обзор

В этой сцене персонажи знакомятся с вампирами Гэри. Они узнают, насколько сложно здесь прокормиться, поскольку даже старейшинам приходится охотиться на случайных прохожих в тёмных подворотнях, словно простым неонатам.

Описание

Пустоши

Дома, сгоревшие десять лет назад, до сих пор стоят в руинах. Фонари не работают — вооружённые хулиганы, непогода и время потрудились над ними на славу. Город выглядит если не мёртвым, то очень тяжело больным. Вы бродите по улицам уже целый час, и до сих пор вам не повстречалось ни единой живой души. Наконец вы слышите шаги. Кто-то идёт в вашу сторону — судя по неровной походке и запаху, этот кто-то изрядно пьян. Заплутавший работяга, бездомный пропойца — кем бы он ни был, это первый смертный, которого вы видели за сегодня, и вы слышите, как где-то в глубине вашего сознания просыпается Зверь: «Убей. Выпей досуха. Второй шанс выпадет нескоро». Впрочем, принять решение вы не успеваете. Когда человек, шатаясь, проходит мимо переулка, чьи-то руки хватают его и рывком утаскивают во тьму.

Цели рассказчика

Хотя вам как рассказчику придётся для начала решить, что вообще привело ваших персонажей в Гэри, мы предлагаем оставить решение этого вопроса за рамками самой игры, обсудить это в ходе прямого подготовительного разговора с игроками и сразу перейти к сцене охоты. Охота — это одно из самых характерных для вампиров занятий, и то, что случится во время охоты, может очень многое сказать игрокам о городе, в котором разворачивается действие сценария.

Собственно, в этом и состоит основная задача сцены — позволить игрокам взглянуть на Гэри с точки зрения вампиров, дать им увидеть его во всей его неприглядной красе. Это почти безлюдный, полуразрушенный и опалённый огнём Великого Поджога город. Конечно, там есть и бары, и ночные клубы, но они почти пусты, а местные завсегдатаи с большим подозрением относятся к любым незнакомцам, так что охотиться не так просто, как может показаться на первый взгляд. Конечно, к услугам персонажей всегда остаются улицы, но и там их привычные охотничьи уловки могут оказаться бесполезными — в ночном Гэри просто слишком мало жертв.

Рассказчик может отразить столь прискорбное для вампиров положение вещей при помощи правил, например повысив сложность проверок, имеющих отношение к охоте (см. В20). Конечно, вводя подобные изменения, не помешает обсудить ситуацию с игроками и объяснить им, почему вы как рассказчик приняли такое решение: эта информация может оказаться полезной не только для игроков, но и для их персонажей. В конце концов, всем остальным Сородичам Гэри приходится сталкиваться с точно такими же проблемами.

Во время охоты герои могут случайно наткнуться на Жонглёра, Модия или Марию. Возможно, на время охоты персонажи захотят разделиться (хотя бы для того, чтобы каждый мог спокойно утолить Голод, не отвлекаясь на споры о том, как делить и без того скудную добычу), так что, вероятно, эту сцену придётся выстроить в виде нескольких параллельных историй и время от времени переключаться между героями. Столкнув персонажей игроков с вампирами Гэри, рассказчик может добиться сразу двух целей. Во-первых, так герои могут познакомиться с Сородичами города и хотя бы приблизительно составить картину их замыслов и взаимоотношений. Во-вторых, персонажи, привыкшие к большим процветающим городам, могут решить, что знакомство с лидерами местного вампирского сообщества может обеспечить им доступ к такому привычному для могущественных Сородичей ресурсу, как слуги, регулярно поставляющие своим владыкам агнцев, жаждущих делиться своей кровью в обмен на Поцелуи, и сосуды, пойманные теми, кому платят немалые деньги за самую грязную и неприятную часть охоты. В конце концов, откуда им знать, что в Гэри нет ничего подобного?

Ниже мы приводим три простенькие зарисовки для знакомства с каждым из трёх упомянутых выше вампиров. Вы, конечно, можете менять любые детали по вашему усмотрению в зависимости от того, где именно состоится встреча.

Жонглёр

Жонглёр охотится на стоянке у большого супермаркета. Его тактика состоит в том, чтобы нападать на людей, пока те перекладывают покупки из тележки в машину. Своих жертв он не убивает, а просто укладывает на асфальт, не утруждая себя тем, чтобы спрятать бесчувственное тело в машину.

Если персонажи подойдут к Жонглёру до или после охоты, он поприветствует их в Гэри и поинтересуется, не явились ли они сюда затем, чтобы «передохнуть от вони Камарильи». Если персонажи открыто заявят о своей лояльности Камарилье, его добродушие станет насмешливым и он не преминет поинтересоваться, как им удалось «сбежать с поводка» и не потеряли ли они свои членские билеты. Если персонажи дадут ему понять, что они из Шабаша, он немедленно оставит веселье, подберётся и займёт оборонительную стойку, однозначно показывая, что готов защищаться, если те нападут.

Модий

Принц Гэри охотится на бездомных в одном из сгоревших во время пожара районов. Выглядит он там совершенно неуместно, а его испытанная тактика — подобраться к жертве поближе, применить Доминирование и проследовать со своей новой марионеткой в какой-нибудь тёмный уголок. Утолив Голод, он стирает воспоминания о произошедшем из памяти жертвы и спокойно отправляется восвояси. Этот метод охоты — один из множества привычных ему ритуалов, приверженность которому, может, и позволяет ему охотиться гуманно и довольно эффективно, но при этом делает его предсказуемым и, соответственно, уязвимым.

Если персонажи повстречаются с ним до того, как он насытится, он будет раздражительным и нервным и не обрадуется тем, кто отвлекает его от важного дела. Если вы считаете, что игроки постараются уладить дело миром, он может даже напасть. Если же вы думаете, что игроки просто убьют или диаблеризуют его, то лучше ограничиться словесными угрозами — в противном случае им придётся начинать эту историю, имея на своём счету ни много ни мало убийство Принца! Насытившись, Модий ведёт себя куда более благодушно и вполне может пригласить персонажей в свой особняк «на официальную церемонию представления».

Мария Диматто

Мария занимается осмотром натуры для будущих съёмок, подыскивает лучшие планы и выбирает подходящую отправную точку для марша зомби. Персонажи встретят её на площади перед городской ратушей, где она делает фото и разговаривает по телефону через беспроводную гарнитуру. Она прекрасно понимает, что такое поведение непременно привлечёт зевак, и когда вокруг собираются люди, она начинает фотографировать их, интересоваться, нет ли среди них актёров-любителей, не хочет ли кто-нибудь сняться в массовке фильма ужасов, и заодно высматривает среди наивных горожан кандидатов на ночной перекус. Клановый изъян Джованни не позволяет Марии рассчитывать на даруемое Поцелуем блаженство, поэтому ей, в отличие от Модия и Жонглёра, приходится предварительно накачивать жертв наркотиками. Как правило, она уединяется с выбранной жертвой в своём трейлере, подсыпает наркотик ей в напиток и утоляет свой Голод спокойно и без лишнего шума.

Если персонажи попытаются заговорить с Марией, она вежливо поприветствует их, представится сама и поинтересуется, знают ли они кого-нибудь, «кто тут управляет делами, — Принца, Барона, Президента или типа того». Она увлечена своим новым кинопроектом, но утверждает, что пока не может ничего о нём рассказать. Если персонажи проявят настойчивость, она расскажет им, что это фильм про зомби, что ей, вообще-то, не помешают надёжные помощники и что персонажи, к слову, вполне подходят на эту

роль. Если они откажутся, она не будет настаивать, но намекнёт, что компания «Афтер Сансет Филмс» всегда заботится о том, чтобы её работники не голодали.

Цели героев

Поговорить с местными Сородичами и выяснить расклад сил.

Действия

Произвести хорошее впечатление

Проверка: обаяние + этикет (сложность 6).

Помехи: *Модий* — персонаж пытается поговорить с ним, пока тот голоден (сложность +1); *Жонглёр* — персонаж явно преследует интересы Камарильи или Шабаша (сложность +1); *Мария* — персонаж отвлекает её от телефонного разговора или «подбора актёров» (сложность +1).

Подспорье: *для всех* — персонаж старается не привлекать внимания ни к себе, ни к своему собеседнику (сложность –1).

Результат проверки

Провал: *Модий* уходит прочь, в возмущении бормоча себе под нос что-то о необратимом упадке воспитания среди молодых Сородичей. *Жонглёр* — проверка сопротивления ярости. Придёт в себя через два хода. *Мария* ведёт себя приветливо и дружелюбно, но потихоньку приказывает телохранителю внести персонажа в свой чёрный список.

Неудача: *для всех* — вампир не в восторге от персонажа, но говорить не отказывается. Сложность следующей социальной проверки с его участием возрастает на два пункта.

Один успех: *для всех* — персонаж производит хорошее впечатление. Вампир продолжает разговаривать, но не рассказывает ничего особо интересного.

Три успеха: *для всех* — персонаж трогает вампира до глубины души, и тот выдаёт некую личную информацию или подробные сведения касательно своих планов.

Пять успехов: *для всех* — вампир проникается к персонажу *доверием*, пусть неглубоким, но искренним, и выдаёт важную информацию касательно своих планов и мотивов.

Последствия

Эта сцена позволяет персонажам произвести впечатление на вампирское сообщество Гэри (и составить собственное). Первая встреча, как водится, может задать тон всем их будущим взаимоотношениям, однако даже провал не должен привести к необратимым последствиям. В конце концов, если во всём городе не наберётся и десятка Сородичей, привередничать особо не приходится.

Охотник

Направленность сцены

Ментальная •• **Физическая •** **Социальная •••**

Краткий обзор

Персонажи встречаются с Салливаном Дэйном в людном безопасном месте. В ходе разговора Дэйн попытается убедить их покончить с собой. Ему кое-что известно о культе Варги, и он даже поделится с персонажами некоторой информацией. При этом Дэйн и не подумает скрывать тот факт, что намеревается рано или поздно их убить, и даже сделает кое-какие заметки на этот счёт в своей записной книжке.

Описание

Рядом с вами, сняв шляпу, садится человек в длинном плаще и чёрных перчатках, и что-то в нём немедленно заставляет вас почувствовать себя нечистыми. Он смотрит на вас, и вы с удивлением понимаете, что просто не в силах выдержать его взгляд. Он обращается к вам, и в голосе, в котором слышатся мягкость и презрение, вы различаете лёгкий британский акцент. «Отчего вы до сих пор не встретили рассвет?»

Цели рассказчика

Эта сцена нужна, чтобы познакомить персонажей игроков с Салливаном Дэйном и дать им понять, что он является одновременно и угрозой, и ценным источником информации (если, конечно, герои готовы иметь дело с тем, кто готов уничтожить их при первой же удобной возможности).

Дэйн безошибочно распознаёт вампиров и способен видеть их даже сквозь завесу Сокрытия и прочих подобных Дисциплин (это не считая других сверхъестественных способностей, полученных им благодаря Истинной Вере — см. «Вампиры: Маскарад. Классические правила»). Он не станет подходить к персонажам, пока они охотятся или находятся в иной опасной или неоднозначной ситуации. Эта сцена должна случиться, пока персонажи находятся в публичном месте, у всех на виду, например в ресторане или автобусе. Дэйн просто подойдёт к ним и начнёт разговор.

Дэйн совершенно искренне хочет узнать, почему персонажи — особенно порядочные — до сих пор не покончили с собой. Он может предоставить целый ряд аргументов в пользу этого варианта развития событий, начиная от этически неоднозначной необходимости пить чужую кровь и заканчивая тем, что рано или поздно «все вы кончите как Модий». Дэйн знаком с Модием достаточно давно, чтобы понимать, что тот начал терять хватку (более того, охотник начинает всерьёз подумывать о том, чтобы сделать Принца Гэри своей следующей целью), и с готовностью использует этот факт в разговоре для того, чтобы вволю покопаться в душах персонажей.

Эта сцена задумывается как диалог — враждебный и агрессивный, если персонажи пожелают, но именно как диалог. Дэйна не получится спровоцировать или вовлечь в религиозные споры. Он не намерен объяснять героям, как он познаёт волю Всевышнего, потому что сам Дэйн считает себя лишь орудием в Его руках. Орудию нет нужды по-

нимать замысел Творца — ему подобает смиренно и безропотно играть уготованную ему роль. Что он и делает.

Конечно, подобные суждения можно было бы отбросить, как бессмысленную чушь, если бы сила Веры Дэйна не была столь осязаемой. Сородичей пугает само его присутствие, а любое его прикосновение жжёт мёртвую плоть словно огнём. Теоретически персонажи могли даже слышать кое-что о Дэйне (см. ниже), и если охотник почувствует их страх, он непременно заострит на этом внимание: «Видите — вы боитесь Господа. Поразмыслите об этом на досуге и задайте себе вопрос: почему».

Убедившись, что персонажи не собираются кончать с собой во имя примирения с Богом, Дэйн перейдёт к делу. Он сразу сообщит им, что пока не знает, зачем Бог вновь привёл его в Гэри, но, вероятно, это как-то связано с группой, которую он видел несколько дней назад. Это были не вампиры, но их лидер — мускулистый бородатый мужчина с заметным иностранным акцентом — наполнил сердце Дэйна ужасом. Дэйн призовёт персонажей обратить на этих людей самое пристальное внимание. «Они из вашего мира, — скажет он, — и меня беспокоит то, что они могут замышлять». Если персонажи проявят настойчивость, Дэйн расскажет им свой сон о Великом Поджоге, в пламени которого почему-то стоял тот самый бородатый человек (этот человек — Ласло Варга, но Дэйн об этом, конечно, не знает).

Цели героев

Поговорить с Дэйном. Узнать о культе Варги.

Действия

Узнать Салливана Дэйна

Проверка: интеллект + оккультизм или уличное чутьё (сложность 7).

Помехи: персонаж получил Становление менее 10 лет назад (сложность +1); персонаж воспитывался в изоляции от вампирского сообщества (сложность +1).

Подспорье: персонажу приходилось иметь дело с охотниками (сложность –1); персонаж получил Становление более 20 лет назад (сложность –1).

Результат проверки

Провал: персонаж считает, что Салливан Дэйн — вампир, возможно, бывший принц Лондона или что-то в этом духе.

Неудача: персонаж понятия не имеет, кто такой Салливан Дэйн.

Один успех: персонаж слышал об охотнике на вампиров, который носит чёрные перчатки и работает на Церковь.

Три успеха: то же, но персонаж вдобавок вспоминает фамилию «Дэйн» и тот факт, что человека с этой фамилией боятся вампиры по всей стране.

Пять успехов: то же, но персонаж вспоминает, что Дэйн, согласно слухам, способен видеть сквозь пелену Сокрытия, а одной капли его крови достаточно, чтобы превратить вампира в прах.

Последствия

Дэйн не станет сражаться с персонажами при свидетелях, поскольку не хочет, чтобы в процессе пострадали невинные люди. Если персонажи попытаются напасть сами, он воспользуется Истинной Верой, чтобы их распугать, и покинет место встречи. Помните, что нарушение Маскарада непременно привлечёт внимание Сородичей соседнего Чикаго, что может сильно изменить весь дух истории. Если персонажи будут вести себя спокойно и вежливо, Дэйн даст им свой номер телефона. Он поделится с ними любой имеющейся у него информацией касательно хода его собственного расследования, но при этом непрозрачно намекнёт им, что если они в ближайшее время не сделают то, что должно (т. е. не покончат с собой), он им поможет в меру своих сил.

Предложения

Направленность сцены

Ментальная ••• **Физическая •••** **Социальная •••**

Краткий обзор

Персонажи получают заманчивые предложения от троих главных игроков Гэри: Мария хочет, чтобы герои обеспечили безопасность марша зомби (в обмен на возможность утолить Голод, но с одним условием: никаких убийств), Жонглёр жаждет кое с кем поквитаться, а Модий — провести кое-какие фотоизыскания.

Описание

Модий

Принц Гэри вручает вам новенький фотокофр. «Лучший фотоаппарат из тех, что можно купить за деньги», — произносит он. «А денег я, уж будьте уверены, не пожалел», — Модий проводит рукой по волосам, делая вид, что не замечает прорехи на рукаве своего старомодного сюртука. «Вы ведь не чужды фотографического искусства? Конечно, эти снимки интересуют меня прежде всего с практической точки зрения, но разве продуманная композиция не делает любое фото лучше?»

Мария

Мария открывает карту и ставит на ней метку. «Марш начинается здесь, — говорит она. — Один квартал по прямой сюда, здесь направо, ещё два квартала, здесь налево и ещё два квартала. Финиш вот тут, на парковке. Ваша задача — контролировать толпу». Она улыбается: «Ну, знаете, чтобы полицейские не вышибли никому мозги, а зомби не начали жрать людей. В таком духе». Она толкает вас локтем в бок, чтобы убедиться, что вы поняли шутку.

Жонглёр

«Сейчас в воздухе слишком много мячиков, и одному мне с ними не справиться», — тихонько посмеиваясь, говорит Жонглёр. «Мне нужно съездить в Чикаго, встретиться с парой моих знакомых, но здесь, в Гэри, есть засранцы, которым нужно срочно преподать урок. И я хочу, чтобы этот урок им преподали именно вы». Напряжённо замерев, он впивается глазами в вошедшего в бар посетителя, но тот направляется прямиком к сигаретному автомату, и Жонглёр теряет к нему интерес.

Цели рассказчика

Эта сцена нужна затем, чтобы погрузить героев в мир политического и делового закулисья Гэри. Трое амбициозных Сородичей — Модий, Жонглёр и Мария, — преследуют свои собственные цели, и для того, чтобы их достичь, всем им потребуется помощь. Поскольку в Гэри нет полноценного вампирского сообщества, Модий не может просто поручить задание своему Сенешалю или Шерифу. Да и Жонглёр, растерявший практически всё своё влияние, не может просто обратиться за помощью к своим бывшим последователям и единомышленникам из числа анархов. Так что персонажи игроков оказываются у них под рукой как нельзя кстати.

Обратите внимание, что при желании персонажи могут выполнить все три поручения — хоть по очереди, хоть одновременно (если, конечно, размер котерии позволяет им распылять силы настолько свободно). Конечно, все трое вампиров конкурируют друг с другом, но они отнюдь не непримиримые враги, и если, скажем, Модий узнает о том, что герои выполнили работу для Жонглёра, он не станет брезговать их помощью (тем более что других вариантов ни у кого из них попросту нет).

Модий

Модий ищет сгоревшие и заброшенные здания, которые ещё могут служить в качестве временных убежищ для заезжих Сородичей. Он хочет, чтобы персонажи прошлись по районам, прилегающим к шоссе, и сделали фото этих зданий снаружи и изнутри. Работа не особо сложная, но довольно долгая.

Вознаграждение: сначала Модий предложит персонажам услугу за услугу, затем — титулы Примогенов при дворе Принца возрождённого Гэри и, наконец, деньги. Больше у него практически ничего нет. Естественно, в текущей ситуации предложенные им титулы и одолжения не значат практически ничего, если, конечно, персонажи не захотят помочь ему восстановить вампирский Гэри во всём его былом великолепии. С другой стороны, учитывая количество необходимых для этого усилий, персонажи вполне могут сами прибрать город к рукам.

Работа: правила, касающиеся фотосъёмки, описаны ниже. Пока герои занимаются съёмками, они могут наткнуться на бездомных, наркоторговцев, наркоманов, членов культа Ласло, бродячего Сородича, Салливана Дэйна, призраков людей, погибших во время Великого Поджога, или других уместных по мнению рассказчика персонажей.

Жонглёр

Жонглёр разошёлся во мнениях с некими обитателями северо-восточной окраины Гэри. Кем именно они являются — решать рассказчику. Вот лишь несколько вариантов: члены культа Варги, агенты Камарильи из Чикаго, разведчики Шабаша из Детройта или (пока) независимые от Салливана Дэйна охотники на вампиров. Суть конфликта проста — противники наткнулись на голодного и обозлённого Жонглёра, обменялись «любезностями» и разошлись, не понеся особого урона. Однако Жонглёр проявил неосторожность, и его противники смогли проследить за ним до самого Гэри. Жонглёру вполне по силам справиться с угрозой самостоятельно, но сейчас ему просто некогда отвлекаться на мелкую рыбёшку.

Убийство — не обязательное условие, но в зависимости от того, кем являются противники Жонглёра (и сами персонажи), оно может стать неизбежным. Жонглёр рассказывает персонажам, с кем им предстоит столкнуться и где он сам видел их в последний раз. Иными словами, прежде чем встреча состоится, героям придётся немного поработать детективами.

Вознаграждение: Жонглёр небогат, и поэтому у него нет денег, которые могли бы заинтересовать персонажей игроков, но он готов оказать им услугу за услугу, рассказать что-нибудь интересное о Движении анархов и (или) обучить одной из имеющихся у него Дисциплин.

Работа: когда герои доберутся до цели, им могут понадобиться правила сражений, описанные в основной книге правил. В девятой главе этой книги можно найти и параметры некоторых противников.

Мария

С точки зрения развития сюжета «Праха к праху» марш зомби настолько важен, что выделен в отдельную сцену, но пока дело не приняло крутой оборот, персонажи игроков вполне могут прогуляться вместе с толпой «зомби», улаживая любые возникающие по пути проблемы с безопасностью. Кроме того, на марше им представится отличная возможность утолить Голод. Соответствующие правила описаны ниже.

Вознаграждение: Мария с радостью и щедро заплатит персонажам за работу. Сумма, конечно, будет далеко не астрономической, но всё равно неплохой, плюс бонус в виде бесплатной кормёжки. Если персонажи захотят чего-то большего, Мария будет готова оказать им услугу за услугу, поторговать долгами или предоставить полезную информацию. Она не станет обучать Некромантии персонажей, не принадлежащих к клану Джованни, но если у героев есть проблемы с призраками, они могут попросить Марию помочь с их решением.

Работа: смотрите описание сцены «Марш зомби».

Цели героев

Заработать денег, завести друзей, выучить пару новых трюков и понять, каковы будут их дальнейшие планы насчёт Гэри.

Действия

Провести фотосъёмку

Проверка: смекалка + ремесло, хобби или профессия (фотография) (сложность 6)

Помехи: персонаж использует ремесло без соответствующей специализации или вообще не имеет ни одной из указанных способностей (сложность +1); персонаж ведёт съёмку при помощи дешёвого фотоаппарата (сложность +1)

Подспорье: персонаж тратит хотя бы час на то, чтобы освоиться с новым фотоаппаратом (сложность –1)

Результат проверки

Провал: персонаж забывает вставить в фотоаппарат карту памяти или снять крышку с объектива и тратит всю ночь впустую.

Неудача: фотографии получаются низкокачественными — размытыми, слишком тёмными и т. п.

Один успех: фотографии приемлемого качества, рассмотрев которые, Модий сможет составить примерное представление об интересующих его зданиях.

Три успеха: фотографии хорошего качества, рассмотрев которые, Модий сможет узнать об интересующих его зданиях всё, что ему нужно.

Пять успехов: фотографии превосходного качества, рассмотрев которые, Модий сможет найти отличные места для будущих убежищ, в том числе таких, о которых не знал и он сам. Модий проникнется к персонажам огромной признательностью и заплатит даже больше, чем было условлено.

Перекусить на марше

Проверка: ловкость + скрытность (сложность 6).

Помехи: персонаж не загримирован под зомби (сложность +1); персонаж пытается подарить Поцелуй в радиусе квартала от городской ратуши (сложность +1).

Подспорье: персонаж пытается подарить Поцелуй в радиусе квартала от парковки (сложность –1).

Результат проверки

Провал: Салливан Дэйн, наблюдающий за маршем зомби, замечает персонажа и вмешивается. Он не обязательно будет пытаться убить персонажа (особенно если при этом могут пострадать невинные), но он наверняка попробует отогнать вампира при помощи Истинной Веры.

Неудача: персонаж понимает, что за ним наблюдают буквально за секунду до Поцелуя. Персонаж может либо отказаться от своего намерения (например, сделать вид, что это нападение — исполнение роли зомби), либо осуществить задуманное, рискуя попасться.

Успех: в случае успеха герой получает возможность подарить намеченной жертве быстрый Поцелуй длительностью один ход. Каждый дополнительный успех позволяет продлить Поцелуй ещё на один ход. Если персонаж выходит за эти рамки, рассказчик должен бросать три d10 за каждый «лишний» ход. Успех означает, что кто-то посторонний замечает его, но последует с его стороны какая-то реакция или нет, зависит от обстоятельств.

Последствия

По ходу этой сцены персонажи могут понести урон, заработать деньжат, нарушить Маскарад, обзавестись новыми друзьями и врагами и т. д. Как бы то ни было, свой пропуск в тайную жизнь Гэри герои себе обеспечат.

Марш зомби

Направленность сцены

Ментальная • **Физическая ••••** **Социальная ••**

Краткий обзор

На долгожданном марше зомби Марии Диматто персонажи игроков могут присутствовать как в роли наблюдателей, так и в роли охранников. Во время вечеринки после марша Ласло Варга попытается открыть урну и развеять прах Жана Лиля над толпой, чтобы превратить всех этих людей в своих бездумных рабов.

Описание

Марш

Похоже, Мария превзошла сама себя. Люди, съехавшиеся в Гэри со всей Америки, одетые в лохмотья и загримированные под зомби, собрались на площади перед городской ратушей. Модий, наблюдающий за маршем со стороны, выглядит немного обиженным. «Из всех созданий ночи…» — бормочет он. «Куда ушли те времена, когда люди облачались в элегантные наряды и притворялись нами?»

Вечеринка

По завершении марша многие «зомби» немедленно вышли из образа, достали пиво и принялись заливаться каким-то жутким алкогольным пойлом под названием «кровавый мозг». Мария Диматто с довольным видом устроилась возле своего трейлера, по-прежнему в своём изящном, но до жути убедительном гриме.

Гамбит Ласло

Из-за трейлера Марии вышел широкоплечий мускулистый мужчина, одетый в простую одежду, без грима, но с большой глиняной урной в руках. С ненавистью взглянув на веселящуюся толпу, он принялся срывать печати со своей урны.

Цели рассказчика

Во время этой сцены персонажи игроков либо наблюдают за маршем зомби, либо принимают в нём непосредственное участие. Ради этого мероприятия люди съехались в Гэри со всей Америки — фильмы Марии очень популярны, а сама Мария, похоже, умеет создавать шумиху. Впрочем, если персонажей и Марию связывают дружеские или деловые отношения, они и сами могли принимать участие в рекламной кампании этого мероприятия. Как бы то ни было, на марш зомби приехало не менее трёх тысяч участников: отели в Гэри, Чикаго и окрестных городках забиты под завязку, а местные торговцы не нарадуются наплыву покупателей.

Сородичи Гэри тоже не остались в стороне. Модий отирается вокруг толпы и сетует на глупость людей, которые ведут себя как идиоты, вместо того чтобы притворяться изящными и утончёнными созданиями ночи. Жонглёр, верный своей натуре, приходит в гриме и сливается с толпой, хрипя: «Мозги-и-и», капая кровью изо рта и утоляя Голод молодыми «зомби» в тёмных переулках. Мария стоит во главе колонны зомби в окружении своих работников и репортёров (она намеренно проинструктировала

фотографов держаться впереди, чтобы позволить героям без опаски утолять Голод в гуще толпы).

Опишите и разыграйте марш зомби настолько детально, насколько вы и ваши игроки сочтёте нужным. Они могут идти вдоль колонны, посмеиваясь над участниками и выжидая удобного момента для того, чтобы подарить кому-нибудь из них Поцелуй, или загримироваться и присоединиться к маршу. Как бы то ни было, местные жители тоже придут полюбоваться на невиданное зрелище, и персонажам (вне зависимости от того, работают они на Марию или нет) может представиться возможность разнять пару-тройку стихийных драк. Настоящее действо, однако, развернётся после окончания самого марша.

Марш зомби начинается у городской ратуши и примерно через милю заканчивается на парковке заброшенного супермаркета. Мария недавно выкупила эту территорию и теперь планирует использовать её как съёмочную площадку для «Ржавчины», своего нового фильма. Когда толпа «зомби» прибывает на место, Мария, вооружившись громкоговорителем, объявляет об этом во всеуслышание, добавляет, что для фильма понадобится массовка, и спрашивает, согласны ли присутствующие поучаствовать в съёмках прямо сейчас. Её речь, естественно, вызывает бурный восторг, и люди Марии, не откладывая дела в долгий ящик, достают оборудование и начинают фотографировать и снимать толпу.

Однако прежде чем веселье достигает своего пика, Ласло Варга взбирается на крышу трейлера и начинает вскрывать урну. Он хочет развеять прах над толпой, подчинив людей своей воле и превратив их в своих бездумных рабов (он думает, что в процессе ещё и убьёт их, но ошибается: он неверно интерпретировал одну из частей своего заклинания). Персонажи должны увидеть его и получить шанс помешать ему осуществить задуманное. Если они доберутся до Ласло прежде, чем он развеет прах, Варга попытается убежать. Если дело дойдёт до драки, он попытается разбросать нападающих (а учитывая его физическую силу, с одним вампиром он справится почти наверняка) и спастись бегством, укрывшись в заброшенном супермаркете. Его сторонники сбегут вслед за своим лидером.

Если Ласло развеет прах, облако не накроет всю многотысячную толпу — оно, словно направляемое чьей-то злобной волей, окутает лишь около сотни участников марша. Эти несчастные немедленно рухнут на землю и забьются в судорогах. Припадок быстро закончится, и перепачканные пеплом люди встанут и начнут разбредаться в стороны, стремясь измазать пеплом окружающих, чтобы заразить как можно больше народа.

Ласло может управлять этими зомби, но на деле это гораздо труднее, чем он ожидал (отчасти из-за того, что пепел по идее должен был убить этих людей). Для того чтобы подчинить себе толпу, Ласло должен сосредоточиться и пройти продолжительную проверку обаяния + оккультизма (сложность 7, по одной проверке в ход, 10 успехов: обратите внимание, что выпавшие «10» считаются за два успеха благодаря тому, что в оккультизме Ласло специализируется именно на некромантии). Если персонажи сумеют прервать этот процесс, зомби будут просто бродить по толпе, заражая остальных людей — проблема останется, но с ней можно будет разобраться позже. Если же замысел Ласло удастся, он прикажет «своим» зомби атаковать живых людей — если, конечно, в дело не вмешаются вампиры. Поняв, что на него напали, он велит зомби разобраться с персонажами (которые вряд ли справятся с сотней не чувствующих ни боли, ни страха людей).

Стоит отметить, что ни Ласло, ни его последователи не намерены драться с вампирами на виду у тысяч людей, и если герои доберутся до них, они непременно постараются сбежать. Однако, укрывшись от посторонних глаз, сектанты будут биться насмерть — Ласло и так уже мёртв, а его последователи фактически стремятся к смерти как к средству избавления ото всех жизненных невзгод (тем не менее мировоззрение сектантов не отменяет необходимости проходить проверку моральной деградации, если персонажи начнут их убивать).

Эта сцена заканчивается, когда персонажи отправляются в погоню за Ласло и его сектантами, пытающимися скрыться под крышей заброшенного супермаркета (с этого момента начинается сцена «Из праха восставший»): — это случится вне зависимости от того, удастся ли им сорвать попытку Варги взять толпу «зомби» под контроль. Если герои не успеют помешать Ласло развеять пепел над толпой, то позднее им придётся вернуться, чтобы решить проблему заражённых зомби.

Убийство Ласло Варги

Варга практически бессмертен и защищён почти от любого доступного персонажам «стандартного» метода воздействия. Самый надёжный способ — позволить добраться до него Жану Лилю: укуса старейшины-самеди хватит, чтобы разрушить чары и упокоить Варгу раз и навсегда (смотрите сцену «Из праха восставший»). Ещё три варианта мы рассмотрим ниже. Однако наилучшим способом убийства будет тот, который придумают игроки. Если среди них есть оккультист — пусть предложит идею. Не пройдёт проверку навыка, не примет один из ваших вариантов, а выдвинет свой собственный интересный способ уничтожения этого существа. Если его предложение впишется в один из приведённых ниже вариантов — так тому и быть; в противном случае придётся импровизировать, но это куда лучше, чем просто подтолкнуть игроков к одному из готовых решений. Игрокам нравится, когда их идеи используются в игре и по-настоящему влияют на игровой мир. Поощряйте творческий подход, и со временем

предложения игроков будут становиться всё лучше, уместнее и интереснее, что, конечно же, самым благотворным образом скажется на вашей хронике.

Мария может помочь!

Мария и сама своего рода некромант. Если персонажи обратятся к ней за помощью, она сразу поймёт, что физическая сила не поможет и без чар тут не обойтись. Она может обрушить на Ласло ярость духов, но ей потребуется время для того, чтобы подготовить и провести ритуал. Ласло при этом должен находиться у неё на виду, а его последователи не должны ей мешать. Если эта задача покажется вам слишком лёгкой, можете предложить труппе разделиться: бойцы пусть сдерживают натиск сектантов, а оккультисты и чародеи помогают Марии с ритуалом (правила смотрите ниже).

В случае успеха: Ласло вздрагивает, когда вокруг него начинает сгущаться настоящий вихрь зловещих призраков, буквально раздирающих его плоть изнутри и яростно вопящих потусторонними голосами. Когда Ласло падает на колени, содрогаясь от боли, за спиной у него расходится сама ткань мироздания. Хлынувшая сквозь эту трещину тьма принимает вид громадной костяной руки, которая хватает Ласло Варгу поперёк груди и рывком втягивается обратно, унося его собой. Под аккомпанемент мучительно стенающих бесплотных голосов прореха в Завесе затягивается, и всё стихает.

Дэйн из машины

Если Варга инфицирует участников марша зомби, на сцене может появиться подмога в виде Салливана Дэйна. Персонажи могут заметить, как одно его касание исцеляет заражённых, а пепел, которым покрыты их тела, вспыхивает и сгорает без остатка. Увидев такое, они могут небезосновательно заключить, что Дэйну по силам упокоить и самого Ласло (при желании можете даже прозрачно намекнуть на это в сцене «Охотник»). Для того чтобы реализовать этот план, персонажам понадобится для начала пробиться к Дэйну сквозь толпу зомби и попросить его о помощи, а затем расчистить ему путь к Ласло (самое время вмешаться последователям Варги). Сам Дэйн, стоит отметить, невосприимчив к инфекции.

В случае успеха: Дэйн возлагает руку на грудь Ласло и произносит краткую молитву на латыни. Любой персонаж, находящийся неподалёку, может пройти проверку интеллекта + гуманитарных наук (сложность 8 или 5, если персонаж знает латынь), чтобы узнать в ней слова последнего причастия. Сразу после этого Ласло падает замертво, а на его груди стремительно растекается кровавое пятно (кровь вытекает из открывшегося в момент гибели пулевого отверстия — той самой раны, которая в своё время так и не стала для него смертельной). Упокоив Ласло, Дэйн отсалютует персонажам шляпой и растворится в толпе.

Становление

Становление убьёт Ласло, но воскресит уже в виде вампира. Просто выпить всю его кровь недостаточно, поскольку в дело немедленно вступят его сверхъестественные целительные способности, которые не дадут ему умереть. Кроме того, на Ласло не действуют чары Поцелуя, так что он будет сопротивляться до тех пор, пока в его жилах остаётся хотя бы пункт крови. К тому же не стоит забывать о последователях Варги, которые непременно постараются его отбить. Получив Становление, Ласло лишится всех своих сверхъестественных способностей, став простым вампиром-неонатом. Показатели его характеристик и способностей останутся прежними, и он получит три пункта Дисциплин, которые рассказчик может распределить, как сочтёт нужным (вероятно, логичнее всего будет вложить по одному пункту в Стойкость, Стремительность и Мощь). Пусть игроки сами решают, что делать с новоявленным вампиром, но кол в сердце и жаркий костёр теперь подействуют на него точно так же, как и на любого другого Сородича.

В случае успеха: Ласло открывает глаза, выпускает клыки и, кажется, остаётся вполне довольным своей новой победой над смертью. Однако затем он оглядывается по сторонам, видит персонажей игроков и осознаёт, что он теперь лишь мелкая рыбёшка в океане, полном акул.

Спасение зомби

Даже если персонажи убьют Варгу, останется вопрос, что делать с «заражёнными» зомби, попавшими под слитное воздействие эманаций души Жана Лиля и магии Ласло Варги. Для того чтобы привести людей в себя, достаточно просто окатить их водой. Персонажам нужно дать шанс понять, что всему виной пепел, но просто стереть его не получится — для вампиров он безвреден, но для того, чтобы прах отстал от человеческой кожи, потребуется вода.

В некоторых зданиях этого района найдутся старые водяные огнетушители, вокруг стоянки можно без труда отыскать несколько пожарных гидрантов, а адепты тауматургического Пути Управления Погодой могут призвать очищающий дождь.

Если герои захотят прибегнуть к эзотерическим методам, эту проблему можно решить при помощи Некромантии (если среди героев нет адептов Некромантии, ритуал может провести Мария Диматто). Для самого ритуала вокруг заражённых людей понадобится очертить кровавый круг (правила см. ниже). Как только круг будет завершён, герой (или Мария) должен пройти проверку обаяния + оккультизма (сложность 9). Если проверка окажется удачной, ритуал проходит успешно и все зомби приходят в себя.

Стоит отметить, что провести этот ритуал можно только после того, как Ласло Варга погибнет или сбежит. Омовение водой сработает в любом случае.

Цели героев

Повеселиться во время марша зомби. Не позволить Ласло Варге поработить и убить людей.

Действия

Помочь Марии убить Ласло

Проверка: интеллект + оккультизм (сложность 7; продолжительное действие, одна проверка в ход, 10 успехов).

Помехи: персонаж голоден (сложность +1).

Подспорье: персонаж является адептом Некромантии (сложность –1).

Результат проверки

Провал: персонаж допускает ошибку, которую Мария не замечает, и все накопленные успехи теряются. Перед персонажем появляется голодный дух, который с воплем бросается на персонажа, но тут же исчезает без следа.

Неудача: запас успехов проверки не увеличивается.

Успех: полученные успехи прибавляются к запасу успехов проверки. Как только наберётся десять успехов, ритуал завершится так, как было описано выше.

Расчистить путь для Дэйна

Проверка: сила + драка (сложность 7; продолжительное действие, одна проверка в ход, 10 успехов).

Помехи: показатель драки персонажа равен 0 (сложность +1); показатель атлетики персонажа равен 0 (сложность +1).

Подспорье: показатель атлетики персонажа больше 1 (сложность –1).

Результат проверки

Провал: персонаж увязает в толпе инфицированных зомби и должен немедленно пройти проверку сопротивления ярости (см. B20).

Неудача: персонаж держится под натиском зомби, но не продвигается вперёд ни на шаг.

Успех: полученные успехи прибавляются к запасу успехов проверки. Помимо зомби, которых нужно просто расталкивать в стороны, на пути персонажей могут встать последователи Варги — с ними нужно разбираться отдельно.

Создать стену крови

Проверка: выносливость + ремесло (сложность 6).

Помехи: показатель ремесла персонажа равен 0 (сложность +1); запас крови персонажа заполнен менее чем наполовину (сложность +1); кровавый круг рисует несколько персонажей (сложность +1).

Подспорье: полный запас крови (сложность –1); показатель ловкости персонажа больше 3 (сложность –1).

Результат проверки

Провал: персонаж теряет контроль над кровотечением, теряет два пункта крови и рисует скорее лужу, чем ровную линию.

Неудача: персонажу не удаётся сделать всё как следует — он теряет один пункт крови, а начерченная им линия напоминает скорее прерывистый зигзаг.

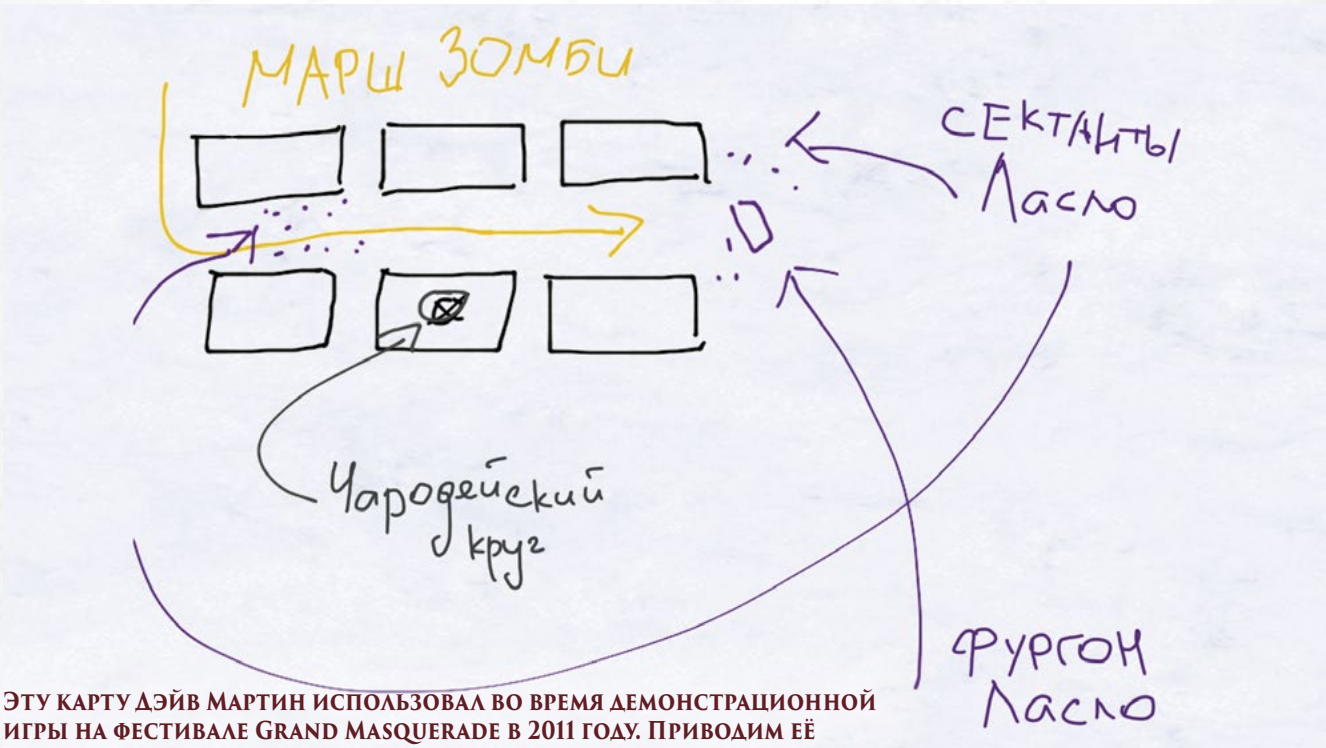
Успех: персонажу удаётся начертить ровную непрерывную линию. Для того чтобы очертить этой линией всю толпу, потребуется пять успехов, а это значит, что если персонажу повезёт, он может справиться с задачей за один ход. Каждая проверка стоит один пункт крови. Чертить круг может несколько персонажей одновременно.

Последствия

Если Ласло откроет урну и поработит несколько сотен человек, героям придётся иметь дело с серьёзным нарушением Маскарада. К счастью, кое-какой смягчающий контекст у «нашествия зомби» всё же есть (в конце концов, дело фактически происходит на съёмочной площадке фильма ужасов), так что если персонажи поторопятся и преподнесут эти события как рекламную кампанию «Ржавчины» (в первую очередь — в комментариях под видеороликами в интернете), дело, возможно, удастся замять. Мария со своей стороны примет в этом самое деятельное участие. В любом случае шумиха привлечёт в Гэри зевак, и некоторое время (где-то с неделю) в городе не будет особых проблем с охотой. С другой стороны, вместе с зеваками в город могут явиться и охотники на вампиров (на случай, если вы захотите слегка усилить позиции Салливана Дэйна).

Вам также стоит решить, что случилось с Жаном Лилем. Если у вас ещё есть на него какие-то планы, можете позволить игрокам пройти проверку восприятия + бдительности; в случае успеха герой сумеет заметить, как кучки пепла начинают сползаться в одну большую кучу. Строго говоря, Жан на такое не способен, но если не хотите упускать такую классную возможность, можете считать, что эту временную «свободу передвижения» он получил благодаря примесям, добавленным в пепел Варгой. Если хотите обставить всё ещё более зловещим и мистическим образом, можете показать, как пепел Лиля концентрируется в одном несчастном зомби, который начинает бродить по парковке, собирая рассыпанный пепел до тех пор, пока не соберёт достаточно для того, чтобы позволить Жану Лилю снова превратиться в вампира. Если вы не хотите включать Жана Лиля в игру, можете считать его гибель своеобразной наградой за своевременное устранение Варги — рассыпанный Ласло пепел просто развеет ветром или смоет в канализацию первым же дождём.

Если Ласло и его последователи сумели спастись бегством и утащить с собой урну (или если вы хотите устроить схватку с восставшим из пепла Лилем позднее), переходите к сцене «Из праха восставший». Если угроза Ласло и Лиля была ликвидирована персонажами на корню (или если вы хотите использовать восставшего из пепла Лиля позднее), переходите к сцене «Уроки жонглирования».



Эту карту Дэйв Мартин использовал во время демонстрационной игры на фестивале Grand Masquerade в 2011 году. Приводим её здесь в познавательных и развлекательных целях

Из праха восставший

Направленность сцены

Ментальная • **Физическая ••••** **Социальная •••**

Краткий обзор

Ласло сбегает с марша зомби, укрывается в заброшенном супермаркете и готовится к схватке с персонажами игроков. Пролитая кровь пробуждает Жана Лиля, старейшину-самеди.

Описание

Один из сектантов падает навзничь, и кровь хлещет во все стороны из его разорванного горла, густо окропляя Ласло Варгу и урну, которую он, дрогнув, выпускает из рук. Пепел из разбитой вдребезги урны жадно впитывает разлитую по полу витэ и начинает слипаться в большой ком, который медленно уплотняется, превращаясь в человекообразную фигуру. Ещё миг, и на смену пепельной серости приходит зловонная гниющая плоть и оскаленные клыки. Вампир оборачивается и поднимает на вас мутные голодные глаза.

Цели рассказчика

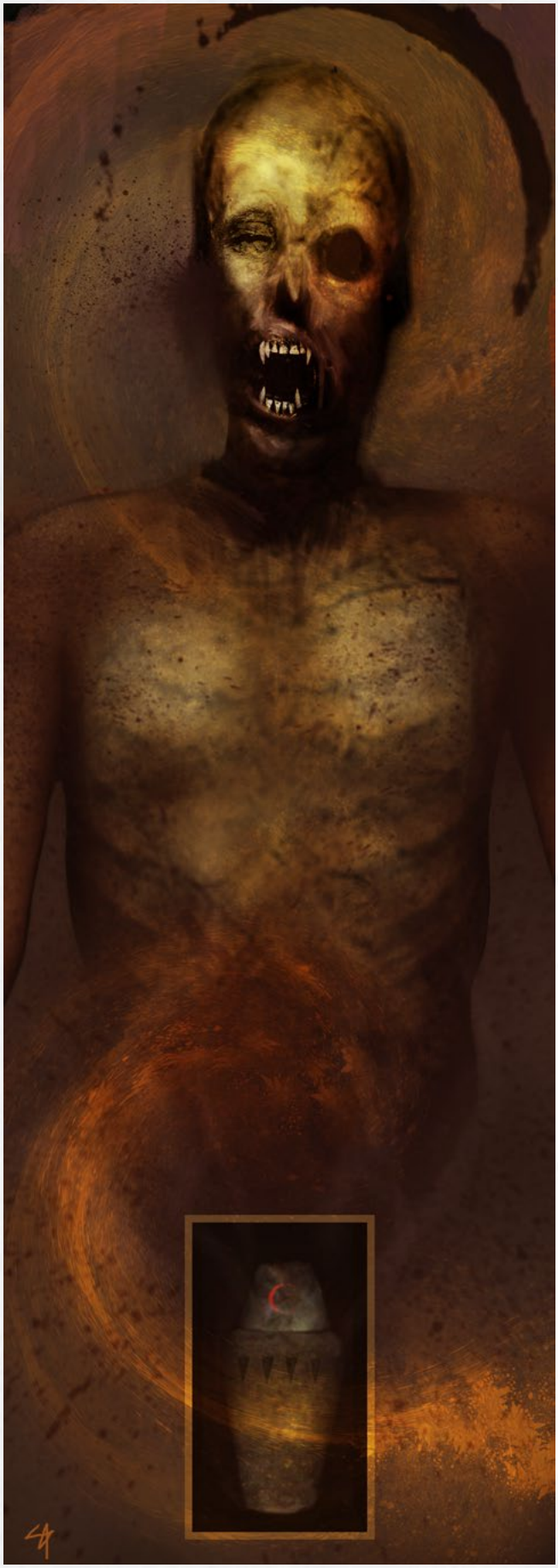
Это простая и бесхитростная боевая сцена. Сектанты будут сражаться насмерть, потому что они хотят умереть (они верят, что Ласло воскресит их в виде бессмертных зомби вроде него самого).

Для описания сектантов можете использовать параметры боевиков (см. В20); если герои — грозные бойцы, считайте, что все сектанты вооружены кинжалами, а если нет, то пистолетами. Однако главная угроза для героев — это не сектанты; сражение с ними продлится всего несколько ходов (можете даже использовать правила статистов — см. «Вампиры: Маскарад. Классические правила»). Сектанты нужны только для того, чтобы пролилась кровь и появился Жан Лиль. Не забывайте также про проверки моральной деградации, вызванные убийством людей (если с точки зрения уровня Человечности или Пути персонажа это считается грехом).

Как только большая часть сектантов погибает или выбывает из строя из-за ранений, Ласло Варга роняет урну. Если он выронит урну в тот момент, когда кто-нибудь из героев его атакует, или ещё раньше, так, чтобы пепел уже был рассыпан по полу, тем лучше! Жан Лиль восстанет из праха, терзаемый голодом и дикой яростью.

Первое, что намерен сделать Лиль, — это убить Ласло. Мы уже упоминали, что обычно Варга восстанавливается от любых полученных повреждений, включая кровопотерю, но сродство старейшины-самеди со смертью настолько глубоко, что его укус преодолевает все защитные чары Ласло, и вместе с кровью Жан Лиль выпивает и жизнь неудавшегося некроманта. Тело Ласло иссыхает, превращаясь в туго обтянутый кожей скелет, и с глухим стуком падает на землю. Внимание Лиля немедленно переключается на персонажей игроков.

На этот момент у Лиля есть 10 пунктов крови (всю ранее впитанную кровь он потратил на пробуждение и восстановление своего тела, поэтому в запасе у него только кровь Ласло). Однако, проведя столько времени в тюрьме, он жаждет свежей крови и атакует персонажей игроков. Героям нужно победить его, бежать прочь или попытаться успокоить и привести в себя. Если персонажи игроков одолеют



его в бою, кто-нибудь из них при желании может совершить над Лилем диаблери (см. B20). Бегство — самый простой вариант, но если Лиль побежит за героями и окажется на стоянке, в окружении толпы «зомби», он непременно устроит кровавую бойню. Так что лучше бы героям остановить Лиля тем или иным способом; в разделе «Последствия» можно почитать, что будет, если у них ничего не выйдет.

Жан Лиль дерётся свирепо и умело — он вычисляет самого опасного противника, прорывается к нему и либо выбрасывает сквозь витрину, либо выводит из строя, стараясь сломать ногу или хребет. Для того чтобы вышвырнуть противника, Жан должен сначала войти с выбранным персонажем в клинч, а затем пройти проверку силы + атлетики + Мощи (со сложностью, равной 2 + выносливость + Мощь жертвы, но не выше 10). Каждый полученный им успех означает, что жертва получает по одному лёгкому повреждению; кроме того, теперь ей придётся потратить ход для того, чтобы вновь вернуться на поле боя. Для того чтобы сломать противнику ногу или позвоночник, Лиль должен войти с жертвой в клинч, а потом пройти встречную проверку своей силы + драки + Мощи против выносливости + силы + Стойкости + Мощи жертвы. Каждый оставшийся у Жана успех означает, что его жертва получает по одному тяжёлому повреждению; кроме того, если Жан побеждает, он ломает жертве ногу (что сильно снижает её скорость) или позвоночник (что вообще лишает жертву возможности перемещаться). Переломы будут досаждать персонажу до тех пор, пока он не вылечит полученные в результате атаки повреждения.

Если Жан не расценит персонажей как источник опасности, он попытается схватить одного из них и подарить ему Поцелуй. На нацеленное в него огнестрельное оружие и дырявящие его тело пули охваченный яростью Лиль вообще не обратит внимания (хотя повреждения от попаданий будет получать как обычно).

Получив хотя бы два губительных повреждения, Жан Лиль должен пройти проверку воли. В случае успеха он попытается бежать с поля боя. Если герои дадут ему ускользнуть, он станет угрозой для Сородичей и смертных жителей Гэри (см. раздел «Последствия» ниже).

Кроме того, персонажи могут утихомирить Жана Лиля, не прибегая к насилию. Это сложно, но возможно, особенно если в котерии есть персонажи, ориентированные на социальные взаимодействия. Соответствующие правила описаны ниже, но стоит отметить, что в них не учитывается тот факт, что персонажи могут прибегнуть к силам вроде Очарования (Величие 3, см. B20), которые, к слову, сработают как обычно, хотя не стоит забывать, что Жан Лиль — вампир Шестого поколения.

Цели героев

Спастись бегством или уничтожить Жана Лиля. И, конечно, выжить.

Действия

Успокоить Жана Лиля

Проверка: обаяние + исполнение (сложность 9).

Помехи: персонажи атаковали Жана (сложность +1 за каждую атаку); персонажи нанесли Жану повреждения (сложность +1); персонаж белый (сложность +1).

Подспорье: персонаж использует Величие 1 (сложность –2); персонаж обращается к Жану по-французски (сложность –1).

Результат проверки

Провал: обуревающая Жана ярость лишь усиливается, и он немедленно бросается в атаку на того, кто к нему обращается. Дальнейшие попытки решить дело миром ни к чему не приведут.

Неудача: Жан замирает на миг, бормочет по-французски: «Мы снова будем свободными» и снова бросается в атаку. Персонаж может попытаться ещё раз.

Один успех: Жан вдруг замирает, пристально глядя на персонажа. Если герои не будут атаковать или делать резких движений на протяжении трёх ходов, приступ обуревающей Лиля ярости утихнет и с ним, наконец, можно будет спокойно поговорить. Однако до конца сцены его состояние останется крайне неустойчивым (персонаж может заметить это, если успешно пройдёт проверку смекалки + эмпатии). Любое угрожающее действие немедленно ввергнет его в пучину ярости.

Три успеха: обуревающая Жана ярость стихает, он приходит в себя, и котерия получает возможность с ним поговорить. Делиться с персонажами информацией или торговать долгами он не намерен, но к голосу рассудка прислушается.

Пять успехов: Жан замирает на месте и мгновенно приходит в себя. Он не обязательно проникается к персонажу симпатией, но прислушается к его советам, касающимся Традиций и Маскарада (по крайней мере, на какое-то время).

Последствия

Если персонажи приведут охваченного яростью Лиля к толпе «зомби» и позволят ему убивать людей, в дело вступит Мария со своими телохранителями. С телохранителями Жан Лиль справится, но Мария сумеет зайти со спины, пронзить сердце Лиля деревянным колом и спрятать его зловонное тело в свой трейлер. После происшествия она заклеймит персонажей игроков трусами и разорвёт с ними все деловые и дружеские отношения. В зависимости от того, скольких людей успеет убить Лиль, другие Сородичи города могут тоже встать на её сторону. Кроме того, подобное кровопролитное происшествие, произошедшее по вине героев, может тяжким грузом лечь на их совесть (при желании — и в зависимости от уровня Человечности или Путей персонажей игроков — рассказчик может инициировать проверку моральной деградации).

Если Жан Лиль просто сбежит, рано или поздно он непременно придёт в себя, устроит себе убежище в городской канализации и каждую ночь будет выходить на охоту. В отличие от других Сородичей города он не слишком разборчив и с радостью охотится не только на смертных, но и на вампиров. Возможно, рассказчику стоит придумать сцену встречи героев с Салливаном Дэйном (с шансами, в компании отряда инквизиторов Церкви), идущим по следу Жана Лиля. Вероятно, стороны смогут даже обменяться информацией, но работать с героями в команде Дэйн точно не станет.

Если персонажам удастся привести Лиля в себя, они могут попытаться убедить его покинуть город или хотя бы держать свои хищнические позывы в руках. Последствия такого решения остаются целиком и полностью на усмотрение рассказчика; однако тут важно помнить, что Жан Лиль не особо ладил со Зверем и в лучшие свои ночи, так что любые достигнутые с ним договорённости можно смело считать временными.

Уроки жонглирования

Направленность сцены

Ментальная •• **Физическая ••** **Социальная •••**

Краткий обзор

Персонажи игроков общаются с Жонглёром, который пытается убедить их присоединиться к Движению анархов. В процессе герои натыкаются на фотографа Модия, и Жонглёр решает преподать персонажам наглядный урок.

Описание

«Я и не говорю, что нужно срочно карабкаться на броневик, — возражает Жонглёр, — я говорю, что любой из вас может посмотреть вокруг и увидеть, во что превращаются города под управлением Принцев Камарильи. В это». Он широким жестом обводит раскинувшиеся вокруг обгоревшие руины. «И что же делает этот хренов упырь Модий? Пытается восстановить свой драный двор! Это же всё равно что расставлять шезлонги для пассажиров, которые уже вовсю валят с тонущего «Титаника», и ра...» Он замолкает на полуслове и наклоняет голову набок, словно к чему-то прислушиваясь. Через пару секунд вы слышите то же, что и он, — быстрые и аккуратные щелчки затвора фотоаппарата.

Цели рассказчика

Эта сцена нужна для того, чтобы усилить напряжение между противоборствующими фракциями вампирского сообщества Гэри и, возможно, между членами самой котерии. Жонглёр, далеко не самый терпеливый Сородич на свете, стремится изменить мнение героев по поводу Камарильи вообще и Модия в частности. А если точнее, склонить их на свою сторону.

Если у персонажей игроков есть какие-то насущные причины для разговора с Жонглёром, можете использовать их как повод для того, чтобы вставить эту сцену в игру. Может быть, он должен обучить их одной из своих Дисциплин (см. сцену «Предложения») или персонажи хотят попросить его помочь разобраться с Варгой или Жаном Лилем. Как бы то ни было, сначала позвольте героям уладить дела и только потом переходите к событиям этой сцены — если Жонглёр окажет котерии одолжение, герои наверняка выслушают его с куда большей охотой.

Изображая Жонглёра, не превращайте диалог в монолог. Жонглёр затеял это не для того, чтобы попрактиковаться в красноречии, а для того, чтобы выяснить, что именно персонажи игроков думают о противостоянии Камарильи и Движения анархов. Он будет поддерживать разговор и перебивать, когда герои говорят что-нибудь, по его мнению, ошибочное, но в остальном его следует использовать в этой сцене исключительно как стимул для продолжения беседы.

Жонглёр вовлечёт персонажей в разговор о политической жизни Сородичей, эффективности (точнее, неэффективности) Камарильи и, конечно, о её ужасающей и неприемлемой альтернативе в виде Шабаша. Затем он приведёт в пример успешное и процветающее Свободное Государство анархов в Калифорнии, укажет на тот факт, что там всё идёт гладко безо всяких Принцев и Архиепископов, и использует этот пример как доказательство того,

что Сородичи, оказывается, могут улаживать все свои внутренние дела без вмешательства неких вышестоящих вампиров.

Персонажи вольны соглашаться или не соглашаться с его доводами, разделять или не разделять его взгляды, но если они начнут с ним спорить, у него будут готовые ответы на многие самые очевидные возражения:

- **«Но как же без Маскарада? Как ещё донести до вампиров необходимость не попадать в выпуски новостей?»** Жонглёр напомнит, что СМИ в последние дни (и ночи) транслируют столько всякой странной чепухи, что никто им уже не верит. Люди склонны так или иначе рационализировать явления, которые не вписываются в привычную им картину мира, а вампиры в большинстве своём и так понимают, что лучше не высовываться, а от тех, кто не понимает, Сородичи вполне способны избавляться по собственной инициативе. Иными словами, большие сообщества вампиров способны саморегулироваться и без помощи глобальных организаций.
- **«Так это будет простая анархия, разве нет?»** Жонглёр признаёт, что старые и могущественные Сородичи при желании могут питаться и убивать так, как им заблагорассудится. Но молодых вампиров необходимость кооперироваться вынуждает идти на компромиссы. Жонглёр не отрицает пользу союзов, он просто не желает, чтобы кто попало указывал ему, что делать.
- **«А что насчёт Шабаша/Люпенов/охотников/других угроз?»** Довод примерно тот же, что и выше. Сородичам, по большому счёту, и так приходится справляться со своими проблемами в одиночку. Кроме того, непременно возразит Жонглёр, разве Принц хоть пальцем шевельнул ради защиты этого самого города? Да и в любом другом городе непосредственно с опасностью разбираются Псы или другие «придворные боевики». А в худшем случае проблему вообще поручают кучке едва отрастивших клыки неонатов (кстати, к некоторым персонажам эти слова могут иметь самое непосредственное отношение).
- **«А не хочешь ли ты просто-напросто сам стать Принцем?»** Услышав подобную инсинуацию в свой адрес, Жонглёр, пожалуй, даже немного обидится, но на вопрос тем не менее ответит. Конечно, если анархи изберут его своим лидером, отказываться он не станет, но интересуют его совсем не почести и власть. Единственное, чего он хочет по-настоящему, — это свергнуть существующую структуру власти, поскольку в нынешнем своём виде она нужна только затем, чтобы служить интересам правящей верхушки, сохраняя в неприкосновенности сложившийся статус-кво. А это, как справедливо замечает Жонглёр, даже хуже, чем корпоративная Америка. Большие шишки из советов директоров хотя бы умирают. А Сородичам приходится иметь дело с самой настоящей диктатурой, которая будет длиться до тех самых пор, пока молодые вампиры думают, что иной альтернативы у них нет.
- **«Но что насчёт воспитания молодых вампиров и Традиций?»** Жонглёр презирает Традиции. Не то чтобы он с ними не соглашался (по крайней мере, с большинством из них) — он просто не видит в них ничего, о чём толковый вампир не в силах догадаться самостоятельно. Кроме того, Камарилья не воспитывает молодых вампиров — она возлагает эту обязанность на их сиров. Камарилья устанавливает правила, но не несёт никакой ответственности за совершённые ошибки, сохраняя за собой лишь право карать за ошибки других.

Поддерживая этот разговор, Жонглёр постарается уговорить героев отправиться с ним на прогулку по улицам Гэри. Он считает, что лишь вращаясь среди смертных жителей города (даже если их почти не осталось), вампир может познать его истинную природу. Единственная причина, по которой Модий хотя бы изредка покидает свою резиденцию, — это отсутствие рабов, которые могли бы доставлять сосуды ему прямо на дом. Если персонажи выкажут хотя бы малейший признак симпатии в отношении Модия, Жонглёр расскажет им, что в те дни, когда титул Принца Гэри ещё что-то значил, Модий всегда держал при себе двоих чернокожих слуг, разум которых был настолько подавлен Доминированием, что те не могли даже мыслить самостоятельно. Вот что бывает, когда всем заправляют старые вампиры. Они порой забывают, какой на дворе век.

Жонглёр приводит героев к кварталам, сильнее всего пострадавшим от пожаров и запустения, и рассказывает им о своём видении будущего Гэри. Он хочет сделать город перевалочным пунктом для путешествующих вампиров. В истории Сородичей такого ещё не бывало — для них процесс перемещения из города в город всегда был сопряжён с немалым риском. По бесплодным пустошам бродили Люпены, а для того, чтобы послать весточку вампиру из другого города (или хотя бы просто узнать, где его искать), нужно было очень сильно постараться. Теперь, замечает Жонглёр, оборотни больше не представляют столь явной угрозы («Где им охотиться? В пригородах?»), а для того, чтобы послать кому-нибудь сообщение, достаточно набрать текст и нажать пару кнопок. Соответственно, замкнутый образ жизни вампиров суть не что иное, как дань Сородичей ещё одной замшелой традиции. По мнению Жонглёра, именно такие вот традиции и не позволяют Инквизиции забыть, для чего им нужны колья.

Размышляя в подобном ключе, Жонглёр то и дело указывает героям на здания, которые могли бы послужить отличными убежищами. Конечно, для обеспечения питания гостей необходимо увеличить поток проезжающих через Гэри смертных, но для вампиров, разбирающихся в подобных вещах, а то и непосредственно занимающихся ими на протяжении многих десятилетий, в этом нет ничего невозможного. Всё, что нужно, — это переосмыслить привычный подход.

Как только станет ясно, что Жонглёр сумел донести до персонажей игроков свою точку зрения, можете позволить им услышать щелчки затвора фотоаппарата. Где-то неподалёку персонаж рассказчика (или одного из игроков) делает фото по заданию Модия (смотрите сцену «Предложения»).

Если это персонаж рассказчика, то Модий применил против него Доминирование, приказав ему отправиться в разрушенную часть Гэри и вернуться с фотографиями домов. Фотограф слегка не в себе, но не настолько подавлен Доминированием, чтобы утратить способность мыслить. Жонглёр порекомендует героям лишить Модия этого ресурса. Что именно значит его предложение — решать самим героям, но два наиболее очевидных пути — это либо убийство фотографа, либо попытка привести его в себя, освободив от сковывающих его разум ментальных пут (правила смотрите ниже).

Если герои убьют фотографа, им, вероятнее всего, понадобится пройти проверку моральной деградации. Судьба смертного Жонглёра не волнует, но если герои убьют фотографа, он заметит, что нейтрализация Доминирования, вероятно, разозлила бы Модия куда больше. Если герои догадаются об этом сами, но не смогут реализовать свой замысел (например, если никто из них не является адептом Доминирования хотя бы третьего уровня), Жонглёр вызовется им помочь, а когда дело будет сделано, поинтересуется, что именно они хотят внушить своей новой марионетке.

Если фотограф — один из персонажей игроков, Жонглёр попытается переманить его на свою сторону и аннулировать сделку с Модием (если точнее, Жонглёр предложит наделать для Принца фотографий писсуаров). Вне зависимости от того, что решит герой, убивать его Жонглёр в любом случае не станет.

Цели героев

Решить, чья сторона в споре между Камарильей и анархами им ближе.

Действия

Преодолеть воздействие Доминирования

Проверка: манипулирование + лидерство (сложность 4).

Помехи: персонаж сам был жертвой Доминирования Модия (сложность +1); персонаж пил кровь Модия (сложность +1).

Подспорье: Модий уже пытался применить Доминирование против персонажа и не преуспел (сложность –1).

Результат проверки

Провал: фотограф приходит в себя и начинает недоумевать, что он делает ночью в этой части города, да ещё и с фотоаппаратом в руках. Приказ, который фотограф получил от Модия («Сфотографируй все эти здания и принеси фото мне») теперь завладевает персонаж, и тот должен ему подчиниться.

Неудача: персонажу не удаётся «перепрограммировать» фотографа. Он может попробовать ещё раз, но сложность проверки возрастёт на один пункт.

Успех: персонаж должен получить хотя бы три успеха, для того чтобы перехватить контроль над сознанием фотографа. Теперь он может изменить или полностью переписать полученный им приказ. В данном случае действуют правила применения силы «Внушение» (Доминирование 2 — см. «Вампиры: Маскарад. Классические правила»).

Последствия

Если фотограф вернётся к Модию, не выполнив задание (или не вернётся вообще), Принц Гэри выйдет из себя и свяжется с героями при помощи посланника (тоже смертного, находящегося под воздействием Доминирования, — Модий никогда не изменяет устоявшимся привычкам), требуя явиться к нему в особняк. Если при этом присутствует Жонглёр, он покатывается со смеху и буквально умоляет героев взять его с собой. «Ничего этот старый дурак вам не сделает, — сквозь смех произносит он, — но я с удовольствием посмотрю, как он бесится». Если герои принимают приглашение (с Жонглёром или без), переходите к сцене «Беззубые псы».

Если герои не возьмут с собой Жонглёра, он не будет настаивать. Модий в любом случае рано или поздно вызовет его к себе, и сцена «Беззубые псы» так или иначе всё равно случится.

Беззубые псы

Направленность сцены

Ментальная ••• **Физическая •••** **Социальная •••**

Краткий обзор

Принц Модий объявляет Кровавую Охоту на Жонглёра. Жонглёр в ответ поднимает его на смех и объявляет Кровавую Охоту на Модия.

Описание

Модий вскакивает со своего кресла, обнажает клыки и указывает своим костистым пальцем прямо на Жонглёра. «Предатель! Шарлатан! Надоедливый овод! Я отлучаю тебя! Изгоняю! Объявляю Лекс Талионис! Отныне твоя кровь и твоя душа принадлежат тому, кто сумеет их взять!» Модий оглядывается вокруг, будто ожидая увидеть толпу разъярённых вампиров, жаждущих наброситься на Жонглёра и немедленно растерзать его на куски.

«Ты это что, всерьёз?» — Жонглёр садится в кресло и закидывает ноги на стол. «Ты и правда думаешь, что твоя власть простирается настолько далеко? Ну ладно, — вздыхает Жонглёр, небрежно махнув рукой в сторону Модия, — тогда я объявляю Кровавую Охоту на тебя». Затем поднимает глаза на вас, ободряюще произносит: «Нет, я тоже всерьёз. Давайте, убейте его. Он — динозавр, а вы — астероид», — и ухмыляется, явно довольный своей метафорой.

Цели рассказчика

Эта сцена накаляет отношения между Модием и Жонглёром до точки кипения. Если хотите, можете начать её сразу после сцены «Уроки жонглирования», но при желании можете и разделить эти две сцены несколькими промежуточными вставками, в ходе которых противостояние двух старейшин будет накаляться постепенно. Как бы то ни было, действие «Беззубых псов» должно разворачиваться в спокойном безлюдном месте, например в особняке Принца или местном Элизиуме.

В этой сцене Модий выходит из себя и объявляет Кровавую Охоту на Жонглёра. Это уже случалось прежде, благо история их вражды длится не первый год. Однако в этот раз Жонглёр решает, что в эту игру могут играть двое, и тоже объявляет Кровавую Охоту — на Модия. Ну а поскольку никакой реальной властью в городе Модий не обладает, слово Жонглёра значит ровно столько же, сколько и слово Принца.

Развиваться эта сцена может как угодно. Персонажи могут решить, что старые засранцы друг друга стоят, и просто проигнорировать их обоих. Могут принять сторону одного из вампиров и, соответственно, напасть на его противника. А могут счесть, что владыкой города недостоин быть ни один из них, и попытаться уничтожить сразу обоих старейшин (для героев это вряд ли закончится хорошо, но для достаточно большой котерии в данном случае нет ничего невозможного).

Эта сцена может закончиться затяжной битвой в особняке Принца, стремительной погоней по улицам Гэри, напряжённой, кипящей от едва сдерживаемой ярости перепалкой или холодным презрением в адрес двух престарелых глупцов, погрязших в сво-

их бесконечных мелочных дрязгах. Всё это, конечно, зависит от персонажей игроков и того, как именно развивались их взаимоотношения с Сородичами Гэри.

Если герои атакуют Жонглёра, он атакует в ответ, полностью осознавая, что с целой котерией ему, возможно, не справиться. Однако не стоит забывать о том, что Жонглёр — бруха, а значит, склонен к приступам ярости. Пройдите соответствующую проверку, чтобы выяснить, сумеет ли он сохранить над собой контроль (при необходимости, конечно, можете потратить пункт воли). Если Жонглёра не охватит приступ ярости и ситуация начнёт складываться не в его пользу, он попытается бежать. Если начнётся погоня, Жонглёр сможет бежать со скоростью до 48 метров за ход (см. «Вампиры: Маскарад. Классические правила»). Кроме того, Жонглёр — адепт Стремительности третьего уровня, а это значит, что, потратив три пункта крови, он сможет ускориться до 140 метров за ход (35 метров за действие, поскольку пункты Стремительности в данном случае не прибавляются к ловкости, а становятся дополнительными действиями). Это, естественно, делает бегущего Жонглёра недосягаемым для любого персонажа, не обладающего схожими показателями ловкости и Стремительности. Если среди героев такие персонажи есть (или если они отыщут иной способ уравнять шансы), можете воспользоваться правилами погонь (см. «Вампиры: Маскарад. Классические правила»). Помните, однако, что если в погоню за Жонглёром отправится всего один персонаж, тот, скорее всего, постарается расправиться с ним, пока остальные члены котерии отстали.

Если герои атакуют Модия, тот впадёт в ярость и будет сражаться насмерть. Сам он убеждён, что героям его не одолеть, поскольку подсознательно ожидает, что на его стороне, как прежде, выступят его многочисленные придворные и потомки... Но на деле помощи ему ждать неоткуда. Если героям повезёт, они смогут справиться с Модием довольно быстро. Он, конечно, грозный боец, но группа вампиров, действующих сообща, ему просто не по плечу. Если, получив пятое тяжёлое или третье губительное повреждение, Модий ещё будет способен что-то предпринять, он непременно постарается спалить свой особняк. Если сражение происходит не в особняке, израненный Модий постарается сбежать.

Если герои атакуют обоих Старейшин, те, конечно, вступят в схватку с персонажами игроков, но даже это не заставит их действовать сообща. У игроков даже есть возможность натравить Жонглёра на Модия и позволить им расправиться друг с другом (правила смотрите ниже).

Наконец, если герои просто уйдут, сцена на этом завершится. Можете сразу переходить к разделу «Последствия».

Цели героев

Окончательно выбрать, на чьей они стороне.

Действия

Натравить Жонглёра на Модия

Проверка: ловкость + драка или атлетика (по выбору игрока; сложность 6).

Помехи: большое открытое пространство (сложность +1); помимо Жонглёра и Модия в сражении участвует менее трёх других персонажей (сложность +1); персонаж уже нанёс Жонглёру повреждение (сложность +1).

Подспорье: стеснённое пространство (сложность –1); помимо Жонглёра и Модия в сражении участвуют хотя бы четверо других персонажей (сложность –1); Жонглёр уже охвачен приступом ярости (сложность –1).

Результат проверки

Провал: Жонглёр бросается в атаку на персонажа и обрушивает на него всю свою ярость.

Неудача: Жонглёр не понимает, чего хочет персонаж, и действует по усмотрению рассказчика.

Один успех: персонаж переключает внимание Жонглёра на Модия. Жонглёр должен пройти проверку сопротивления ярости. Если проверка окажется неудачной, он атакует Модия следующим же своим действием.

Три успеха: как выше, но сложность проверки сопротивления ярости возрастает на один пункт.

Пять успехов: как выше, но Жонглёр впадает в ярость безо всяких проверок.

Последствия

Исход этой сцены может изменить вампирское сообщество Гэри раз и навсегда. Наиболее вероятные исходы описаны ниже, но рассказчик, конечно, должен быть готов прибегнуть к здравому смыслу для того, чтобы решить, чем именно закончилось дело.

Если герои спугнут Жонглёра, он покинет город и сбежит в Чикаго. Гэри слишком мал, чтобы в нём можно было надёжно спрятаться, и Жонглёр прекрасно об этом знает. Оказавшись в Чикаго, Жонглёр начнёт распространять слухи о том, что Модий при помощи Доминирования обзавёлся свитой безмозглых лакеев и что следующей целью анархов должен стать именно Гэри. Естественно, поднятая им шумиха привлечёт внимание Камарильи, и в течение пары ночей в Гэри явится целая делегация Сородичей. Мо-

ществование Модия снова начнёт расти, и если он обещал одарить персонажей игроков титулами или возместить им долги, герои получат реальный шанс воспользоваться ситуацией к собственной выгоде.

Если герои уничтожат Жонглёра, Модий назначит их Примогенами города, но без Жонглёра, старательно распространяющего слухи об «ублюдочном тиране Модии», эти титулы не будут значить практически ничего. Затем персонажи могут донести до Модия важность идей Жонглёра (возможно, дополнив их или просто представив как свои собственные) о видении Гэри как перевалочного пункта для путешествующих Сородичей, воспользоваться помощью Марии или попросту свергнуть старого Принца и взять власть над будущим города в свои руки.

Если герои уничтожат Модия, Жонглёр объявит Гэри Свободным Государством. Если кто-то из персонажей узурпирует титул Принца или иначе установит над Гэри власть Камарильи, Жонглёр останется в городе и начнёт искать способ избавиться от новоявленного владыки и добиться своего. Если же герои захотят установить в городе режим, не имеющий отношения ни к Камарилье, ни к Шабашу, Жонглёр займёт их сторону, а если персонажи игроков привлекут его к управлению городом, будет помогать им в меру своих сил.

Если герои уничтожат обоих вампиров, они могут считать себя новыми полновластными хозяевами Гэри. Остальных Сородичей города (то есть Марию и Жана Лиля — если он, конечно, ещё не уничтожен) титулы не интересуют.

Наконец, если герои просто уйдут, отказавшись участвовать в дрязгах между Модием и Жонглёром… В городе ничего не изменится. Оба сородича будут пытаться претворить в жизнь свои планы, но большая часть их усилий будет уходить на то, чтобы помешать планам соперника.

В зависимости от исхода этой сцены можете переходить к «Завтрашней ночи» или «Предсмертному хрипу Гэри».

Предсмертный хрип Гэри

Направленность сцены

Ментальная ••• **Физическая ••** **Социальная ••**

Краткий обзор

Мария Диматто делится с персонажами игроков своими планами по установлению некромантического владычества над мёртвым городом. Герои получат шанс понаблюдать за процессом, принять в нём участие или остановить этот амбициозный и непредсказуемый эксперимент.

Описание

Подготовка

Карта Гэри приколота к столу заострёнными фрагментами человеческих рёбер. В северо-западной части карты, со стороны Чикаго, лежит человеческий череп. Мария проводит рукой над картой и шепчет: «Город страдает. Если прислушаться, можно буквально услышать, как он хрипит, силясь сделать ещё один вдох». Она смотрит на вас, её глаза сияют, её губы приоткрыты, словно для поцелуя. «Я никогда прежде не видела, как умирает город. Меня почти трясёт от предвкушения!» Она ухмыляется и берёт в руки кувшин, наполненный каким-то порошком, похожим на металлические опилки.

Жертвоприношение

Мария открывает дверь, ведущую в чулан трейлера, и один из её телохранителей выводит оттуда старушку в хлопковом платье в цветочек и с кляпом во рту. Она дрожит от ужаса, а её глаза буквально умоляют о помощи. «Познакомьтесь, — говорит Мария, — это Гэри, Штат Индиана».

Успех

Кусок карты, очерченный дорожкой железной пыли, чернеет и превращается в пепел. Вы ощущаете нечто странное. Цвета бледнеют, воздух замирает, как в затхлом склепе, а температура разом падает на десяток градусов. «Да, — шепчет Мария, — этот город теперь мёртв. А значит, он теперь принадлежит мне». Вы успеваете заметить, что её тёмные глаза становятся карими, словно проржавевшая сталь.

Цели рассказчика

Эта сцена позволяет героям познакомиться с планом соционекромантического эксперимента Марии Диматто. Она хочет увидеть, как умирает город, а затем призвать его призрак и поработить его. Персонажи могут просто понаблюдать за процессом, помочь Марии с экспериментом или попытаться её остановить.

То, что хочет провернуть Мария, можно назвать не только эзотерическим экспериментом, но и исключительно странной затеей. Опираясь на совершенно объективный в рамках Мира Тьмы факт — человеческие существа наделены душой, которую после смерти можно «воскресить» в виде призрака, — она делает допущение, согласно которому души есть и у городов, а значит, город, как и человек, умерев, может оставить после себя призрак. Именно это допущение Мария и намерена проверить на практике.

Её подопытный, город Гэри, умирает уже много лет, постепенно теряя население и промыш-

ленность. Город изо всех сил борется за свою жизнь, стремясь преодолеть застой и возродиться, но в Мире Тьмы энтропия редко выпускает попавшую ей в зубы добычу. На особой карте Мария отмечала все произошедшие в городе убийства, автокатастрофы, беспорядки, банкротства и другие трагедии, пока изощрённые оккультные формулы её собственного изобретения не сообщили ей, что время пришло. Когда этот момент настал, Мария начала готовить свой ритуал.

Персонажи могут узнать об этом несколькими путями. Если они с Марией находятся в дружеских или деловых отношениях, она может просто их пригласить. Она, в конце концов, не имеет никаких оснований думать, что ритуал может быть опасен для вампиров, так что приглашение присутствовать при таком знаменательном событии она расценивает исключительно как знак своего расположения. Триумфу нужны свидетели, и дружественные ей герои вполне годятся на эту роль.

Если же персонажи игроков — враги Марии, сведения о готовящемся эксперименте они должны получить из какого-нибудь иного источника. Если герои уже озаботились обзавестись средствами наблюдения за Диматто — внедрили гуля-шпиона, установили жучок в её трейлер и т. п., — пусть сведения доставит их собственная агентура. В противном случае о «сильном духовном возмущении» в окрестностях трейлера Марии им может сообщить Салливан Дэйн. Если их это не заинтересует, Дэйн пожмёт плечами и скажет, что в таком случае позаботится обо всём сам. Что произойдёт в данном случае — решать рассказчику, но некоторые варианты приведены в разделе «Последствия».

В ходе ритуала Мария создаёт вокруг города символический барьер, очерчивая его границы на карте при помощи железных опилок. Затем она читает заупокойную молитву на латыни и извлекает из чулана престарелую женщину, связанную и с кляпом во рту. Мария поясняет, что эта женщина прожила в Гэри всю свою жизнь — почти девяносто лет, — своими глазами видела расцвет и увядание города и теперь, как и сам город, умирает, правда, рак, разъедающий её тело, буквален, а не фигурален. Мария намерена принести эту женщину в жертву, чтобы её смерть стала источником мистической энергии для ритуала.

Если персонажам не по нутру просто стоять и смотреть, как Мария убивает невинного человека

прямо у них на глазах, они могут вмешаться, но действовать нужно быстро. Этические терзания Марию не беспокоят, и если герои ничего не сделают в течение хода после того, как телохранитель выведет старушку из чулана, Мария голыми руками раздавит ей горло. Женщина умрёт, обливаясь слезами, так и не поняв, что произошло. Мария бросит её тело на пол, вернётся к карте и со всего маху припечатает её ладонью к столу.

Изображение города, обведённое дорожкой железных опилок, начнёт чернеть. Пусть персонажи пройдут проверку восприятия + шестого чувства. В случае успеха они почувствуют описанные в предыдущем разделе перемены.

Если герои попытаются остановить Марию, им придётся оказать женщине медицинскую помощь в течение десяти минут. Если герои попросят Марию отпустить её, она напомнит им, что старушке осталось жить всего пару месяцев, а город, в котором та прожила всю свою жизнь, врядли сумеет надолго её пережить, так почему бы не воспользоваться столь благоприятным стечением обстоятельств и не попытаться углубить понимание смерти и сопровождающих её процессов умирания? Если её доводы не убедят героев, она просто отпустит женщину и отложит ритуал на потом (она уверена, что всегда можно найти другую подходящую жертву, и не станет рисковать своим имуществом или здоровьем в драке). Поэтому если герои хотят остановить Марию, им придётся либо вернуться позже, либо покончить с ней прямо здесь и сейчас.

Если позволить Марии провести ритуал, город символически умрёт. Что это значит — решать вам как рассказчику, в зависимости от того, по какому пути вы хотите направить вашу хронику. Вот лишь несколько возможных вариантов.

Играй по-крупному или иди домой

Гигантский вихрь призраков и эманаций смерти взвивается над картой Марии. Живым людям он не причиняет никакого вреда, но все вампиры немедленно получают по пять губительных повреждений (здорового вампира это, конечно, не убьёт, но внимание привлечёт наверняка). В течение нескольких часов после окончания ритуала Завеса между миром мёртвых и миром живых в Гэри истончится до предела. Призраки начнут проникать сквозь него, для того чтобы сеять страх, преследовать или просто быть рядом со своими «якорями» и живыми родственниками и близкими людьми. Сверхъестественные существа всех мастей начнут стекаться в Гэри, чтобы потешить своё любопытство, исправить содеянное, половить рыбку в мутной воде или покарать виновных.

События подобного уровня могут раз и навсегда изменить весь Мир Тьмы, особенно если эффект окажется воспроизводимым или начнёт распространяться, но двигателем для сюжета хроники могут служить и негативные последствия. Возможно, в дело вступит правительство, которое объявит Гэри карантинной зоной. Может быть, с героями свяжется некий инконну, который захочет устранить возникшую проблему и исправить содеянное. Как вариант, герои могут получить достоинство «медиум» (или недостаток «мстительный призрак»), которое может оказаться полезным подспорьем при решении этой задачи. Как бы то ни было, Мария может либо встретить Окончательную смерть в разразившемся из-за ритуала призрачном вихре, либо переродиться, превратившись в бессмертную королеву Подземного мира.

Незаметные перемены

Похожий вариант, который тоже позволяет перекроить ландшафт Мира Тьмы, пусть и не столь радикально и стремительно, как первый. Этот исход подразумевает, что жизнь покинет Гэри в течение нескольких дней. Люди начнут испытывать недомогания и упадок сил, те, кто уже был серьёзно болен, умрут, а сам город застынет, охваченный безмолвием. На вампиров этот эффект не повлияет. Призрачные обитатели Гэри в одночасье станут послушными рабами Марии, которая немедленно объявит город своим личным доменом. Если Модий ещё жив, Мария пошлёт призраков, и те выбросят его, спящего, прямо под лучи полуденного солнца.

Персонажи игроков могут либо присоединиться к Марии (она с радостью примет своих новых союзников и, если те пожелают, даже назначит их Примогенами), либо попытаться свергнуть её. Стоит отметить, что свержение Марии совсем не обязательно вернёт город к жизни. Для того чтобы обратить вспять то, что сделала Мария, героям придётся стать адептами Некромантии — цель, достижению которой можно посвятить не одну историю.

Начало конца

Третий, самый тихий и неспешный вариант развития событий подразумевает медленное, но верное опустение Гэри. Предприятия начнут закрываться, люди — переезжать, социальные службы — прекращать работу, и в течение нескольких лет Гэри окончательно превратится в город-призрак. Конечно, кое-кто из социологов и других учёных непременно заинтересуется этим феноменом (в конце концов, не так уж часто люди без видимых причин покидают пригодный для жизни город), но у смертных попросту нет средств и знаний, которые могли бы помочь им разобраться в том, что происходит с Гэри на самом деле.

Этот вариант исхода лучше всего представить в виде эпилога истории, поскольку для того, чтобы его эффект стал заметным, понадобятся месяцы и годы. Если хотите, можете даже дать игрокам возможность снова вдохнуть в Гэри жизнь. Или, если продолжить метафору Марии об умирающем человеке, даровать городу символическое Становление. Каким будет город-вампир? Чем он будет отличаться от города-призрака? Может, он будет пожирать своих жителей? Или гостей? Станут ли каниты города сильнее? Или город-вампир, как и все вампиры, будет воспринимать Сородичей как конкурентов, от которых лучше всего избавиться?

Цели героев

Засвидетельствовать триумф Марии или на корню пресечь её нездоровые амбиции.

Действия

Спасти старушку

Проверка: встречная проверка ловкости + атлетики персонажа против силы + драки + Мощи Марии (сложность обеих проверок равна 6).

Помехи: персонаж стоит у двери, на значительном расстоянии от Марии (сложность +1).

Подспорье: нет.

Результат проверки

Провал: Мария подставляет под удар (или выстрел) старушку, и через несколько секунд та умирает от сердечного приступа. Сама Мария при этом спасается бегством.

Неудача: персонаж вмешивается слишком поздно, и Мария убивает старушку описанным выше способом.

Успех: если персонаж выигрывает у Марии встречную проверку, он успешно выхватывает старушку из рук Марии прежде, чем та успевает причинить ей вред. Однако, как упоминалось выше, стресс оказывается для женщины слишком сильным — если не оказать ей медицинскую помощь в течение десяти минут, она просто умрёт. Персонажи игроков могут успеть обратить внимание на её состояние, если успешно пройдут проверку смекалки + медицины.

Последствия

Если персонажи бросят ситуацию на самотёк и позволят Салливану Дэйну разбираться с ней самому, тот уничтожит Марию и сожжёт её трейлер. Её гулей-телохранителей он не убьёт, но серьёзно ранит, понадеявшись на то, что лечение в больнице и длительный период реабилитации дадут им шанс избавиться от пристрастия к вампирской крови. Кроме того, персонажи игроков станут следующим номером в его списке.

Если герои не останутся в стороне, выше описаны возможные варианты исходов, к которым может привести ритуал, — вам нужно будет выбрать один из них или придумать свой, сообразуясь с тем, как вы (и ваши игроки) видите дальнейшее развитие текущей хроники.

Завтрашняя ночь

Направленность сцены

Ментальная •• **Физическая •** **Социальная •••**

Краткий обзор

Персонажи снова разговаривают с Салливаном Дэйном, и он снова предлагает им встретить рассвет. Они обсуждают всё, что произошло в Гэри, и Дэйн уходит.

Описание

Звуки скрипки воспаряют в ночной воздух Гэри, и вы невольно поднимаете взгляд, стремясь отыскать источник пронзительной мелодии. Через дорогу от вас стоит Салливан Дэйн. Скрипка прижата к плечу, глаза закрыты, а на тротуаре прямо у его ног лежит открытый футляр. Он негромко играет «Аве Мария» Шуберта. Прохожие останавливаются, кое-кто бросает монетки в футляр, но для Дэйна сейчас, похоже, существует только музыка. Миг — и он открывает глаза, собирает монеты и прячет их в карман. Затем он замечает вас и призывно машет белоснежным платком.

Цели рассказчика

Цель этой сцены — соблюсти некую симметрию концовки истории с её началом, подвести итоги и понять, что будет дальше. Эту сцену придётся немного изменить, если герои убили Салливана Дэйна, поэтому вместо охотника можете использовать Жонглёра, Марию или даже Модия (не забудьте убрать часть с предложением покончить жизнь самоубийством). Если персонажи игроков уничтожили или изгнали всех основных персонажей рассказчика, можете либо пропустить эту сцену, либо оформить её как-нибудь иначе — так, чтобы она имела смысл и выглядела уместно.

Дэйн обращается к героям и первым делом повторяет предложение, которое он сделал при первой встрече, и даже предлагает отпущение грехов всякому, кто решится поступить как подобает. Внеся ясность в этот вопрос, он захочет обсудить события, участниками которых персонажам игроков довелось стать во время визита в Гэри. В зависимости от того, что действительно произошло, разговор может идти как о несущественных мелочах, так и о вампирах-старейшинах, убивающих людей на улицах, и призраках, встающих из могил по всему городу. Как бы то ни было, Дэйн не упустит ничего.

Наилучший способ провести эту сцену — выстроить её в виде разговора, чтобы игроки могли свободно вставлять реплики от имени своих персонажей, а рассказчик (от имени Дэйна) — на них реагировать. Однако не стоит забывать, что сам Дэйн затеял этот разговор только для того, чтобы решить, стоит ли убивать персонажей игроков. Если на протяжении всей истории они поддерживали показатель Человечности, воздерживались от убийства смертных или, того лучше, добровольно рисковали собственными жизнями ради правого дела, Дэйн решит пока оставить их в покое. Он прекрасно понимает, что не все вампиры одинаковы, и не станет тратить ресурсы, чтобы убивать тех, кто ведёт себя ничуть не хуже и не лучше большинства людей. Если же герои убивали смертных ради их крови, принимали участие в эксперименте Марии или являются последователями какого-нибудь особенно бесчеловечного

Пути, Дэйн, скорее всего, решит, что они достойны разве что кола в сердце да бутылки бензина.

В ходе этого разговора стоит упомянуть все более или менее значимые события истории. Позвольте игрокам покопаться в памяти, заново обдумать все совершённые их персонажами поступки и осознать, как сказалось на Гэри их присутствие: губительно или, наоборот, благотворно? Да и вообще, приходила ли им в голову мысль о том, чтобы помочь городу? Или они всё время преследовали лишь свои собственные интересы? Удалось ли им достичь того, к чему они стремились?

Даже если Жонглёр, Модий и Мария уже мертвы, необходимо вспомнить и о них. Если герои уничтожили их (или приложили к их гибели руку), захотят ли они завладеть их городом? Смогут ли они привлечь в Гэри Сородичей (или смертных, вслед за которыми непременно явятся и Сородичи)? Есть ли им вообще дело до этого города? Если кто-то из этих троих Сородичей жив, придумайте, что они делают в данный момент, и позвольте игрокам решить, будут ли их персонажи поддерживать их, строить против них козни или вообще не захотят иметь с ними ничего общего.

Поскольку «Завтрашняя ночь» является заключительной сценой всей истории, остаётся открытым вопрос: что дальше? Что персонажи намереваются делать? Куда они отправятся теперь? Все сюжетные линии «Праха к праху» к началу этой сцены должны быть завершены. Если это не так, используйте сцену для того, чтобы выяснить, не хотят ли игроки подбить все счета, прежде чем двигаться дальше. Салливан Дэйн — хороший слушатель, который всегда способен повернуть разговор в нужное русло, и в этом смысле является очень удобным инструментом в руках рассказчика.

По ходу разговора Дэйн будет обращать внимание на то, проявляли ли герои эмпатию, сострадание, веру и смирение. Если вы хотите оценить поступки персонажей игроков самостоятельно, основываясь на фактах и их актёрской игре, — так тому и быть. Ниже мы приводим правила для тех, кто хочет решить дело серией проверок. Если к концу диалога Дэйн сочтёт героев достаточно человечными, он сообщит им, что уезжает на некоторое время и надеется, что ему никогда в жизни не придётся увидеть их вновь. В противном случае он сообщает, что рано или поздно им суждена встреча с Создателем, и рекомендует поскорее завершить все земные дела. Затем Дэйн убирает скрипку в футляр и уходит прочь.

Цели героев

Обдумать всё, что произошло по ходу истории. Определиться с планами на будущее. Убедить Салливана Дэйна не убивать их.

Действия

Продемонстрировать человечность

Проверка: обаяние + эмпатия или Человечность, смотря что ниже (сложность 9). Вампиры, являющиеся последователями Путей Просветления, безо всяких проверок получают провал.

Помехи: персонаж совершил убийство или пил человеческую кровь на глазах у Дэйна (сложность +1); персонаж обладает натурой вроде «чудовища», «эгоцентриста» или «фрика» (сложность +1).

Подспорье: персонаж совершил добрый поступок или акт самопожертвования на глазах у Дэйна (сложность –1); персонаж обладает натурой вроде «ребёнка», «опекуна» или «кающегося грешника» (сложность –1).

Результат проверки

Провал: Дэйн испытывает к персонажу отвращение и считает его чудовищем, не заслуживающим даже последнего покаяния. Он не выходит из себя и, конечно, не бросается в атаку немедленно, но непременно попытается проследить за персонажем до его убежища.

Неудача: Дэйн решает, что персонаж заслуживает пристального внимания. Он задаёт ему несколько наводящих вопросов, и персонаж должен пройти ещё одну проверку (сложность +1, но не выше 10), чтобы ответить на эти вопросы как подобает. Если и эта проверка окончится неудачей, считайте, что персонаж получил провал.

Один успех: Дэйн запоминает имя, внешний вид и особые приметы персонажа. Сам он не станет охотиться за этим персонажем в ближайшее время (если только рассказчик не захочет посвятить этому следующую историю), но вполне может передать эти сведения другой группе охотников.

Три успеха: персонаж производит на Дэйна впечатление своей человечностью и смирением. Дэйн, конечно, не строит на его счёт никаких иллюзий (вампир есть вампир), но твёрдо решает для себя, что в мире полно куда большего зла. Дэйн лишь на всякий случай запоминает внешний вид героя и оставляет его с миром.

Пять успехов: Дэйн потрясён человечностью персонажа. Он шепчет ему слово «Голконда» и заверяет его, что она существует и при желании её можно достичь. «Это единственный путь, — говорит он. — Либо Голконда, либо солнце». Если персонаж попытается расспросить подробнее, Дэйн, моргнув, приходит в себя в полной уверенности, что вообще ничего не говорил.

Последствия

После этой сцены следует эпилог.

Эпилог

Персонажи игроков, несомненно, изменили Гэри за время своего пребывания в городе, но насколько? И в какую сторону? От ответов на эти вопросы зависит, будет ли у этой истории продолжение, и если будет, то какое именно. Вне зависимости от того, что именно произошло и чем именно всё закончилось, рассказчик должен использовать эти события как отправные точки для построения новых сюжетов (особенно если игроки решат продолжать игру в тех же ролях).

Опыт

Для завершения сюжета «Прах к праху» вам может понадобиться от одной до трёх игровых встреч. В конце каждой главы каждый персонаж должен получать пункты опыта по правилам, описанным в книге B20. В конце истории — если игроки показали себя особенно хорошо — можете вручить им в виде награды дополнительные пункты опыта. Можете ориентироваться на эти критерии:

Успех: если котерия, имея дело с Сородичами Гэри, умудрилась добиться собственных целей, персонажи определённо заслуживают по одному дополнительному пункту опыта.

Опасность: пережить марш зомби или атаку охотников на вампиров непросто, и если персонажам это удалось, они определённо заслуживают по одному дополнительному пункту опыта. В зависимости от типа истории такой опасностью может считаться и схватка с Сородичами Гэри.

Мудрость: план, который не позволит противнику получить преимущество над котерией, заслуживает награды в виде пункта опыта. То же самое можно сказать о том, кому удастся убедить Салливана Дэйна в том, что котерия не представляет опасности.

Сцена Добро пожаловать в Гэри

Ментальная •••
Физическая ••
Социальная •••

Помехи

Произвести хорошее впечатление
Модий — персонаж пытается поговорить с ним, пока он голоден (сложность +1);
Жонглёр — персонаж явно преследует интересы Камарильи или Шабаша (сложность +1);
Мария — персонаж отвлекает её от телефонного разговора или «подбора актёров» (сложность +1)

Подспорье

Произвести хорошее впечатление
Для всех — персонаж старается не привлекать внимания ни к себе, ни к своему собеседнику (сложность –1)

Цели рассказчика	Представить героям персонажей рассказчика, познакомить их с Гэри
Цели героев	Поговорить с местными Сородичами и выяснить расклад сил

Сцена Охотник

Ментальная ••
Физическая •
Социальная •••

Помехи

Узнать Салливана Дэйна
Персонаж получил Становление менее 10 лет назад (сложность +1);
персонаж воспитывался в изоляции от вампирского сообщества (сложность +1)

Подспорье

Узнать Салливана Дэйна
Персонажу приходилось иметь дело с охотниками (сложность –1);
персонаж получил Становление более 20 лет назад (сложность –1)

Цели рассказчика	Познакомить героев с Салливаном Дэйном
Цели героев	Поговорить с Дэйном. Узнать о культе Варги

Сцена Предложения

Ментальная •••
Физическая •••
Социальная •••

Помехи

Провести фотосъёмку
Персонаж использует ремесло без соответствующей специализации или вообще не имеет ни одной из указанных способностей (сложность +1);
персонаж ведёт съёмку при помощи дешёвого фотоаппарата (сложность +1).
Перекусить на марше
Персонаж не загримирован под зомби (сложность +1);
персонаж пытается подарить Поцелуй в радиусе квартала от городской ратуши (сложность +1)

Подспорье

Провести фотосъёмку
Персонаж тратит хотя бы час на то, чтобы освоиться с новым фотоаппаратом (сложность –1).
Перекусить на марше
Персонаж пытается подарить Поцелуй в радиусе квартала от парковки (сложность –1)

Цели рассказчика	Погрузить героев в пучину интриг городских вампиров
Цели героев	Заработать денег, завести друзей, выучить пару новых трюков и понять, каковы будут их дальнейшие планы насчёт Гэри

Сцена Марш зомби

Ментальная ••
Физическая ••••
Социальная ••

Помехи

Помочь Марии убить Ласло
Персонаж голоден (сложность +1).
Расчистить путь для Дэйна
Показатель драки персонажа равен 0 (сложность +1);
показатель атлетики персонажа равен 0 (сложность +1).
Создать стену крови
Показатель ремесла персонажа равен 0 (сложность +1);
запас крови персонажа заполнен менее чем наполовину (сложность +1);
кровавый круг рисуют несколько персонажей (сложность +1)

Подспорье

Помочь Марии убить Ласло
Персонаж является адептом Некромантии (сложность –1).
Расчистить путь для Дэйна
Показатель атлетики персонажа больше 1 (сложность –1).
Создать стену крови
Полный запас крови (сложность –1);
показатель ловкости персонажа больше 3 (сложность –1)

Цели рассказчика	Ввести в игру Ласло Варгу и Жана Лиля. Установить отношения между персонажами и Марией Диматто
Цели героев	Повеселиться во время марша зомби. Не позволить Ласло Варге поработить и убить людей

Сцена Из праха восставший

Ментальная •
Физическая ••••
Социальная •••

Помехи

Успокоить Жана Лиля
Персонажи атаковали Жана (сложность +1 за каждую атаку);
персонажи нанесли Жану повреждения (сложность +1);
персонаж белый (сложность +1)

Подспорье

Успокоить Жана Лиля
Персонаж использует Величие 1 (сложность –2);
персонаж обращается к Жану по-французски (сложность –1)

Цели рассказчика	Избавиться от Ласло и его культа, избавиться от Жана Лиля или сделать его угрозой для города
Цели героев	Спастись бегством или уничтожить Жана Лиля. И, конечно, выжить

Сцена Беззубые псы

Ментальная •••
Физическая •••
Социальная •••

Помехи

Натравить Жонглёра на Модия
Большое открытое пространство (сложность +1);
помимо Жонглёра и Модия в сражении участвует менее трёх других персонажей (сложность +1);
персонаж уже нанёс Жонглёру повреждение (сложность +1)

Подспорье

Натравить Жонглёра на Модия
Стеснённое пространство (сложность –1);
помимо Жонглёра и Модия в сражении участвуют хотя бы четверо других персонажей (сложность –1);
Жонглёр уже охвачен приступом ярости (сложность –1)

Цели рассказчика	Накалить отношения между Жонглёром и Модием до предела
Цели героев	Окончательно выбрать, на чьей они стороне

Сцена Уроки жонглирования

Ментальная •••
Физическая •••
Социальная ••

Помехи

Преодолеть воздействие Доминирования
Персонаж сам был жертвой Доминирования Модия (сложность +1);
персонаж пил кровь Модия (сложность +1)

Подспорье

Преодолеть воздействие Доминирования
Модий уже пытался применить Доминирование против персонажа и не преуспел (сложность –1)

Цели рассказчика	Усилить напряжение между фракциями вампирского сообщества Гэри и, возможно, между членами котерии
Цели героев	Решить, чья сторона в споре между Камарильей и анархами им ближе

Сцена Предсмертный хрип Гэри

Ментальная •••
Физическая ••
Социальная ••

Помехи

Спасти старушку
Персонаж стоит у двери, на значительном расстоянии от Марии (сложность +1)

Подспорье

Нет

Цели рассказчика	Познакомить героев с планом соционекромантического эксперимента Марии Диматто
Цели героев	Засвидетельствовать триумф Марии или на корню разрушить её нездоровые амбиции

Сцена Завтрашняя ночь

Ментальная ••
Физическая •
Социальная •••

Помехи

Продемонстрировать человечность
Персонаж совершил убийство или пил человеческую кровь на глазах у Дэйна (сложность +1);
персонаж обладает натурой вроде «чудовища», «эгоцентриста» или «фрика» (сложность +1)

Подспорье

Продемонстрировать человечность
Персонаж совершил добрый поступок или акт самопожертвования на глазах у Дэйна (сложность –1);
персонаж обладает натурой вроде «ребёнка», «опекуна» или «кающегося грешника» (сложность –1)

Цели рассказчика	Завершить историю
Цели героев	Обдумать всё, что произошло по ходу истории. Определиться с планами на будущее. Убедить Салливана Дэйна не убивать их

Сцена

Ментальная
Физическая
Социальная

Помехи

Подспорье

Цели рассказчика	
Цели героев	

Сцена

Ментальная
Физическая
Социальная

Помехи

Подспорье

Цели рассказчика	
Цели героев	

Сцена

Ментальная
Физическая
Социальная

Помехи

Подспорье

Цели рассказчика	
Цели героев	

Нет больше ничего.
Вокруг больших камней
Безбрежность, пустота
И тянутся далёко
Бесплодные пески,
Куда ни глянет око.

Used under license from Onyx Path Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without the permission of the Licensor.
© 2019 White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior written permission of White Wolf Entertainment AB. Reproduction prohibitions do not apply to the character sheets contained in this book when reproduced for personal use.
White Wolf, Vampire, and the World of Darkness are registered trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved.
Vampire: the Masquerade and Storyteller System are trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Entertainment AB.
The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned. This book uses the supernatural for settings, characters and themes.
All mystical and supernatural elements are fiction and intended for entertainment purposes only. Reader discretion is advised.
Check out White Wolf online at http://www.white-wolf.com. Check out the Onyx Path at http://www.theonyxpath.com.

ISBN: 978-5-6042703-7-0

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.
White Wolf™, Vampire™, Vampire: the Masquerade™, Storyteller System and™, World of Darkness™ © White Wolf Entertainment AB, 2011. All rights reserved.
Текст и иллюстрации © White Wolf Entertainment AB, 2011. Перевод © ООО «Студия 101», 2020.
Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.

18+